
Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine
NÚM. 61
MC EDICIONES
8 414090 112772 00061
95 € 990 Ptas.
REVIEW
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE
El rey de espadas
REVIEW
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
l chico de la varita arrasa...
REPORTAJE
MONSTERS
LA ISLA DE LOS SUSTOS
.y Disney contraataca
REVIEW
DEVIL MAY CRY
l infierno no es lugar para cobardes
PS1
Harry Potter y la Piedra Filosofal
Tony Hawk's Pro Skater 3
Hidden & Dangerous
Kirikú
Gunfighter
PS2
Baldur's Gate: Dark Alliance
Dropship
Devil May Cry
Rayman M
Soul Reaver 2
Headhunter
NFL QB Club
Ecco The Dolphin
Tony Hawk's Pro Skater 3
40 JUEGOS JAK & DAXTER
50 JUEGOS WINNIE THE POOH
PARTICIPA Y GANA CON EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS
PlayStation
8 DEMOS JUGABLES: SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO, X-MEN: MUTANT ACADEMY 2, ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO, WIPEOUT 3, TEKKEN 3, COOL BOARDERS 2, ALADDIN LA VENGANZA DE NASIRA, FIFA 2000 Y 11 JUEGOS YAROZE. VÍDEO DE SYPHON FILTER 3. TRUCOS PARA DESCARGAR DE MEDIEVIL, GTA2, TENCHU, FEAR EFFECT, CRASH BANDICOOT, TEKKEN 3, TOMB RAIDER 3, VAGRANT STORY Y THE SIMPSONS WRESTLING

31 DE ENERO DE 2002

aff

lita: MC Ediciones, S.A.
rector edición española: **Oriol Garcia**
fe de redacción: **Joan Piella**
ordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

aquetación electrónica

ıís Guillén

laboradores

vira Asensi, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch,
wier Lourido, Elisabeth Masegosa, Eduard Sales,
arles Sierra.

tografía: Sebastián Romero

rección editorial

litora: **Susana Cadena**
erente: **Jordi Fuertes**

ıblicidad

rectora comercial: **Carmen Ruíz**
San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
l. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

ıblicidad:
atriz Bonsoms
rense, 11 28020 Madrid
l: 91 417 04 96 Fax: 91 417 05 33

ıblicidad de consumo

omènec Romera
San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
l. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

uscripciones

lanuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
l: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

edacción *PlayStation Magazine*

IC Ediciones, S.A.
San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
l: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

lmación y fotomecánica

IC Ediciones
San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

npresión

erner Printing
l: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
npreso en España - Printed in Spain

istribución

oedis, S.L.
venida de Barcelona, 225
lolins de Rei, Barcelona
oedis Madrid:
aforja, 19-21 esq. Hierro
olígono Ind. Loeches
orrejón de Ardoz. Madrid

ISTRIBUCIÓN MÉXICO:
nportador Exclusivo: CADE, S.A.
/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
elegación Miguel Hidalgo México D.F.
l: 5456514 Fax: 5456506
istribución Estados: AUTREY
istribución D.F. UNION DE VOCEADORES

dita

MC Ediciones, S.A.
dministración
San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
el: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63



EDITORIAL



Baldur's Gate, nuestro juego de portada, vuelve a incidir en una tendencia cada vez más creciente en este sector que se podría resumir con un simple lema: a falta de ideas, buenas son conversiones. O dicho de otro modo, ¿para qué estrujarse el cerebro más de la cuenta intentando crear algo original y no optar por fórmulas de eficacia probada? Lo cierto es que los ejemplos abundan. Si *Half Life* ha funcionado en PC, ¿por qué no va a funcionar en una consola? Si *Max Payne* ha funcionado en PC, ¿por qué no va a funcionar en una consola? Si *Age of Empires* ha funcionado en PC...

Ojo, las conversiones de uno a otro medio en sus múltiples variantes (de PC a consola, de consola a PC, de recreativa a consola, de consola a consola...) llevan tiempo funcionando en el sector de los videojuegos sin que nadie haya puesto el grito en el cielo: los desarrolladores ahorran de lo lindo, tanto en preproducción como en materia gris; los distribuidores cuentan con el valor añadido de tener un producto ya conocido que levantará más expectativas con menos gastos de marketing; y los jugadores tendrán la posibilidad de acceder a un software de —supuestamente— reconocido prestigio que de otra forma no podrían disfrutar en su universo particular.

Entonces, si todo son ventajas, ¿a qué viene lamentarse de que últimamente haya tantas conversiones? Pues porque, más que «conversiones», son calcos rápidos y feroces, primos digitales de la oveja Dolly que sólo se diferencian en la caja (y, a veces, ni eso) y que no tienen en cuenta la plataforma a la que se dirigen. A fin de cuentas, acaba siendo lo mismo tener una PS2 de 128 bits que un Pentium de 1,4 GHz...

Y aquí es donde *Baldur's Gate: Dark Alliance* destaca: sus desarrolladores se han dado cuenta —ya era hora— de que no es lo mismo jugar con un pad que con un ratón, de que las posibilidades de una PlayStation 2 son distintas a las de un ordenador personal, y de que el público consolero en general tiene unas exigencias distintas a los fervorosos amantes de las tarjetas gráficas. Tomando como inspiración directa a *Diablo*, los chicos de Snowblind Studios han aprovechado la potencia de los 128 bits de PS2 y las capacidades del *joypad* para crear un juego que sólo coincide con su homólogo de PC en el nombre. Y ya puestos, gracias a este esfuerzo consciente de adaptación —que no de fotocopia—, también han demostrado que el género de la «acción rolera» se adapta mucho mejor a la bestia negra de Sony que al universo del Sr. Bill Gates. Claro que, para ello, han tenido que gastar alguna neurona, algo que no todo el mundo parece dispuesto a hacer...

Oriol Garcia



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



PREVIEWS

REVIEWS



tation Magazine

SECCIONES


Baldur's Gate Dark Alliance


Deus Ex


Headhunter


Tony Hawk's Pro Skater 3

ESPACIO CD

¿No te ha gustado lo que te ha traído Papá Noel? Consuélate: aquí tienes el mejor regalo



SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
JUGABLE
¡Vivan las arañas!

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
JUGABLE
Matrículas abiertas para una academia de cómic

DISNEY'S ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO
JUGABLE
¿Podrás encontrarlo?

WIPEOUT 3
JUGABLE
Las mejores carreras futuristas

COOLBOARDERS 2
JUGABLE
Te lo advertimos: la nieve no es tan blanda

TEKKEN 3
JUGABLE
Uno de los grandes del género *beat 'em up*

NET YAROZE SPECIAL
JUGABLE
Una selección de lo mejorcito salido del kit de desarrollo doméstico Yaroze

ALADÍN, LA VENGANZA DE NASIRA
JUGABLE
¿Hace un paseo en alfombra mágica?

FIFA 2000
JUGABLE
El mejor fútbol en polígonos

SYPHON FILTER 3
VÍDEO

¡Y DESCÁRGATE EN TU TARJETA DE MEMORIA LOS MEJORES TRUCOS DE *MEDIEVIL, GTA 2, TENCHU, FEAR EFFECT, CRASH BANDICOOT, TEKKEN 3, TOMB RAIDER 3, VAGRANT STORY* Y *THE SIMPSONS WRESTLING*!

Proyecto Play

UN VISTAZO A LOS JUEGOS **DEL MAÑANA...**

Panzer Front **Bis**

- NUEVE MISIONES NUEVAS PARA PERFORAR MÁS METAL
- MÁS DE 45 TANQUES PARA CONDUCIR Y DESTROZAR
- UN EDITOR DE MISIONES BESTIAL
- ¡AHORA PUEDES OÍRLOS RUGIR!

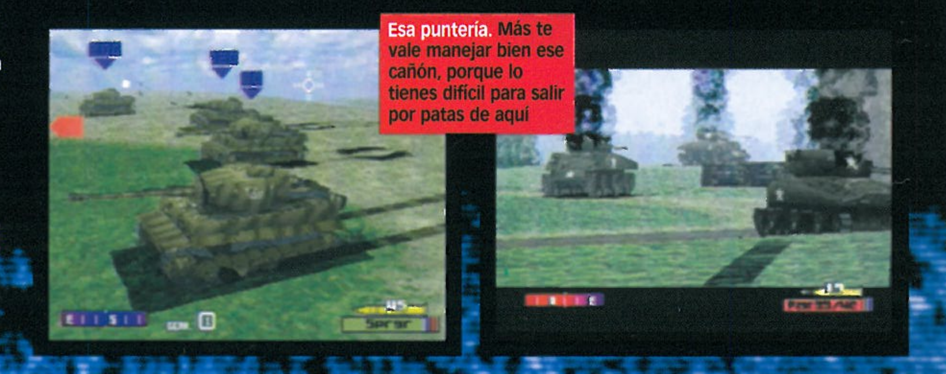
En Japón, la segunda entrega de *Panzer Front* (el simulador de carros de combate de la Segunda Guerra Mundial), desató todo un escándalo. El modo principal del juego, en el que los jugadores se meten en la piel de un comandante de tanques nazi, ha sido considerado demasiado polémico para el público europeo y por lo tanto, no verá la luz por estos lares. Esa es la mala noticia.

Para compensar, te alegrará saber que la versión europea cuenta con nueve misiones y todas son nuevas (con lo cual el número de enfrentamientos se sitúa en un tremendo 35), y el precio de 36 € (5.990 ptas.) tentará hasta al más tacaño. ¿Qué más recibes por esta pasta? Pues bien, para mejorar la atmósfera un tanto oscura, ahora las tropas de los tanques podrán hablar, así que escucharás al enemigo implorar clemencia y recibirás la enhorabuena de tus compañeros tras un buen golpe.

Pero lo que realmente nos ha hecho babear es el maravilloso y detallado modo de construcción, el cual te permite juguetear con 50 mapas para crear unos niveles propios tremendos. Destroza compañías enteras, aviones de combate Typhoon, artillería antitanque y 100 variaciones de auténticos tanques de la Segunda Guerra Mundial y ya tienes la receta perfecta para una acción táctica explosiva fuera de serie. Además, incluso puedes alterar las condiciones meteorológicas y cambiar las insignias de los tanques.

Échale un vistazo a nuestra *preview* del próximo número para comprobar la cantidad de acción de que dispondrás como complemento de estos fabulosos detalles. ¡Predecimos que habrá toneladas de acción!

«Hay un total de 35 enfrentamientos, y el precio de 36 € (5.990 ptas.) tentará hasta al más tacaño»



Esa puntería. Más te vale manejar bien ese cañón, porque lo tienes difícil para salir por patas de aquí

¿QUÉ? La polémica secuela *Panzer Front* *PSMag*54, 9/10 • **¿QUIÉN?** De Virgin, los chicos de *Black & White* • **¿CUÁNDO?** A la venta en febrero... la fecha exacta es alto secreto •





Qué derrape. Sí, puedes derrapar con el tanque; lo que está terminantemente prohibido es girar usando el freno de mano

VIEJAS GLORIAS

Vale que estos tanques sean más lentos que una tortuga con ciática, pero todavía pueden despachar buenas tundas





Ataque a distancia. Puedes lanzar los misiles desde distancias bastante largas



Caliente, caliente. Intenta salir cuanto antes, porque ¡el ambiente se caldea en exceso!

¿POR QUÉ? Porque el original causó furor en Europa y esta secuela ha vendido la tira de copias en Japón

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

LOADING...

NOTICIAS · PRIMICIAS · RUMORES · COTILLEOS

ESTE MES, EN LOADING...



Una pequeña maravilla. Será chiquita, pero los gráficos son de primera



Con un par. Por fin, las partidas multijugador son una posibilidad a tener en cuenta

A TODA PANTALLA

CUÁNDO 2002 · QUIÉN SONY · DÓNDE WWW.PLAYSTATION.COM

MINIPANTALLA La espera ha sido larga pero, caramba, ha valido la pena



Por fin le hemos echado nuestras zarpas a la minipantalla oficial de Sony para PSone y es, en todos los aspectos, tan buena como esperábamos. Decir que estamos babeando es quedarnos cortos.

Sony hace un montón de cosas bien hechas, pero lo de las teles siempre se le ha dado especialmente bien. Así, no es ninguna sorpresa ver que la minipantalla de Sony es la mejor; sencillamente, rebosa de calidad.

La mejor pantalla que habíamos visto hasta ahora era la de Joytech, una pequeña joya que debería llegar a nuestro país dentro de muy poco. Es un aparato brillante: imagen de calidad, buen sonido e incluso viene sobre un soporte ajustable.

Pero la pantalla de Sony parece algo más que un simple periférico. Al acoplarla, la PSone se ve completa. Asimismo, es la minipantalla más compacta del mercado. Para ser un artilugio tan chiquito, consigue un sonido estéreo de lo más cristalino, y es una gozada escucharla con un par de auriculares decentes.

Pero la principal atracción es la pantalla en sí. Tiene el mismo tamaño que las demás minipantallas, pero ofrece la claridad de visión que todas ellas se esfuerzan en conseguir. Los colores son nítidos y claros, la imagen no tiembla o parpadea y el contraste es perfecto. Es más: la pantalla se ve nítida desde cualquier ángulo, posibilitando las partidas multijugador.

Sony aún no ha determinado el precio exacto de la pantalla, aunque parece ser que oscilará entre las 20.000 y las 25.000 pesetas (120 y 150 €, aproximadamente). Lo que sí nos contó Sony es que pondrá en marcha una promoción en la que se venderá conjuntamente la PSone y la minipantalla a un precio inferior del que saldría si compraras las dos pequeñas damas por separado. Tranquilo que, en cuanto tengamos datos confirmados, tú serás el primero en



Trasero de infarto.

TODA PRECAUCIÓN ES POCA.





Si supieses que vas a tener que luchar contra los malos más sagaces. Que vas a viajar por todo el mundo buscándoles en 19 niveles diferentes. Que vas a usar las más diversas armas. Que no te quedará más remedio que correr, esconderte, hacer volteretas y disparar como un cosaco. Y todo al mismo tiempo. Y que, para colmo de males, tus propios amigos van a intentar eliminarte para que no testifiques contra ellos. En fin, que si supieses todo esto, no te vendría mal usar tamaña lencería. Syphon Filter 3. Tranquilo. Sólo es un juego.







es.playstation.com

MALOS TIEMPOS PARA LOS FILIBUSTEROS

CUÁNDO DICIEMBRE QUIÉN MESA ANTIPIRATERÍA DÓNDE MADRID

AL ABORDAJE Nace la Mesa Antipiratería para luchar contra el fraude



Dieciocho empresas, asociaciones y entidades de gestión que representan el 98% de los artistas que hay en España y a la mayoría de trabajadores de la industria del ocio y la cultura, junto con un gran número de personas vinculadas a este sector, se han unido en la Mesa Antipiratería para luchar contra el fraude que asola este campo. Según los datos que presentó la propia Mesa, las copias ilegales en música representan entre un 15% y un 20% del total de ventas, lo cual genera unas pérdidas de 90,15 millones de euros (15.000 millones de pesetas), un fraude fiscal de 18,03 millones de euros (3.000 millones de pesetas) y pérdidas en derechos de autor de 7,21 millones de euros (1.200 millones de ptas.). El sector editorial, por su lado, es uno de los más afectados, ya que sus pérdidas ascienden a 270,46 millones de euros (45.000 millones de ptas.), la mayor parte en América Latina, mientras que las copias piratas de vídeos alcanzan un 5% del total.

Pero, como era de suponer, donde la piratería alcanza sus mayores cotas es en los programas de ordenador. En este ámbito, las copias ilegales suponen la friolera del 51% del total, por lo que se generan unas pérdidas de 183'31 millones de euros (más de 30.000 millones de ptas.) y en los videojuegos, donde las copias piratas también superan a las originales, ocasionando pérdidas en el sector por valor de 180,3 millones de euros al año.

El primer objetivo de la Mesa Antipiratería es concienciar a la sociedad para que disminuya la tolerancia (y la colaboración) hacia el fraude. La Mesa define la piratería como un negocio multinacional, una industria paralela que mueve una gran cantidad de recursos económicos, humanos y tecnológicos.

Según la Mesa, la piratería es un tumor que crece día a día, destruye puestos de trabajo, provoca el cierre de fábricas y tiendas, vulnera las leyes de Propiedad Intelectual y los derechos de autor, roba el dinero de empresarios y artistas y afecta sobre todo a los eslabones más débiles de la cadena: los trabajadores no cualificados y los que desempeñan su primer empleo.

En palabras de Miguel Ríos, «los vendedores son otras víctimas de las mafias, ya que ganan 20 pesetas por CD y además deben responder de la mercancía ante las mismas redes si las fuerzas de seguridad se la requisan». Está visto que nadie se libra de esta lacra...

No seas malo. Recuerda lo que te decían en los exámenes: «Nada de copiar»

SECUELA DE GRAN TURISMO 3 A-SPEC



Más de lo mismo. O sea, más coches. O sea, más diversión





CUÁNDO POR CONFIRMAR QUIÉN SONY DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

AMPLIACIÓN *Gran Turismo Concept* incorpora 20 nuevos modelos

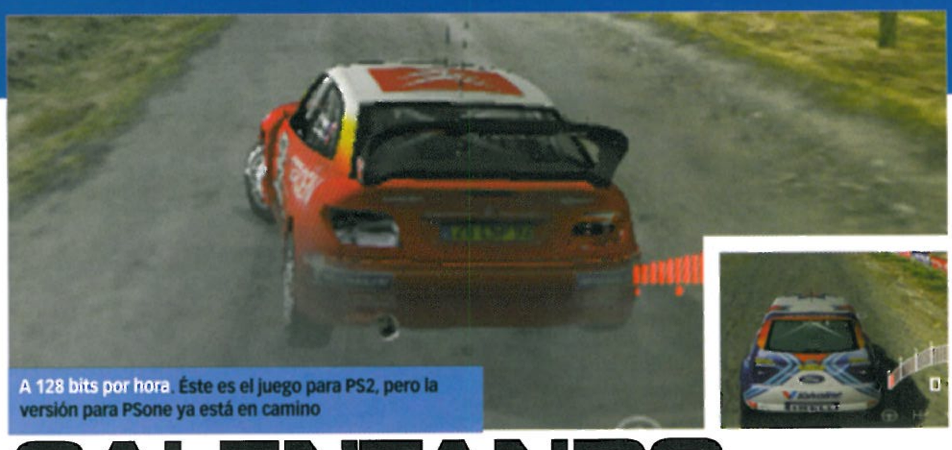
Aún no hace ni medio año del lanzamiento de *GT3* y ya hay una secuela en marcha. Más sorprendente aún es que la citada secuela se publicará este mes de enero. Pero en Japón. No te hagas ilusiones, pero no pierdas la esperanza. Si llegara a lanzarse en Europa —algo que Sony todavía no ha confirmado— sería a mediados de año. Así que, por el momento, confórmate con seguir leyendo...

Lo cierto es que no se trata de una verdadera secuela, sino más bien de una ampliación, ya que *Gran Turismo Concept 2001 Tokyo* tendrá el mismo motor gráfico, física, control y mecánica de juego que *Gran Turismo 3*. De hecho, la única diferencia entre *GTC* y su inmediato antecesor es que incluye 20 coches nuevos.

No es casualidad que *GTC* se presentara en la edición de este año del Tokyo Motor Show, ya que muchos de los vehículos que incluye son los últimos modelos presentados por algunas marcas en el citado evento automovilístico. Entre los bólidos que incorporará *GTC* figuran el Honda NSX Type-R, el 2003 Nissan Z, el Honda Integra Type-R, el Honda Civic Type-R o el Nissan Skyline 300GT.

GTC no incorporará modos como Garaje o Gran Turismo, sino que será un juego completamente arcade que permitirá a los usuarios competir con cualquiera de los nuevos coches en cinco circuitos diferentes. El creador de la serie, Kazunori Yamauchi, no confirmó si Polyphony Digital incluirá o no nuevos circuitos, pero sí anunció que *GTC* será el primero de una serie de ampliaciones que aportarán nuevos vehículos y circuitos a los incluidos en *Gran Turismo 3 A-Spec*.

Dado que *GTC* no puede considerarse un juego completo, tampoco lo será su precio. Sony Japón anunció que su precio recomendado de venta al público será de 3,200 yenes (28,99 euros, aproximadamente). Cruzaremos los dedos y tocaremos madera para que *GTC* también llegue a Europa.



A 128 bits por hora Éste es el juego para PS2, pero la versión para PSone ya está en camino

CALENTANDO MOTORES

CUÁNDO 2002 QUIÉN UDS DÓNDE WWW.UDS.SE

¡ÚLTIMA HORA! Sony ficha a un desarrollador sueco para *World Rally Championship*

Después del éxito de *World's Scariest Police Chases* y *Sno-Cross Championship Racing*, Sony ha encargado a UDS, especialista sueca en carreras de coches, el desarrollo de *World Rally Championship* para PlayStation. Como ya habrán podido comprobar todos los propietarios de una PS2, *WRC* es el juego de carreras que por fin se desmarca en algo. Aparte de la trepidante y embarrante acción que cabría esperar de cualquier juego de rallies que se precie, esta entrega se concentra en muchos aspectos realistas que a menudo se pasan por alto en los juegos de carreras y de conducción.

Por ejemplo, si te sales de la carretera en un tortuoso circuito de montaña cuando estás al lado de un precipicio, la cosa no va a quedar en un simple susto. Para empezar, el modelo físico provocará tantas vueltas de campana que tu estómago se acordará del último día que comió pizza. Además, tu coche sufrirá el daño que cabría esperar en cada situación. Si empotras tu carro en un árbol, puedes estar seguro de que las consecuencias serán mucho más graves que unos simples arañazos en el guardabarros.

Otro giro agradable es que, en esta entrega, tu copiloto tendrá un papel crucial en el juego y no se limitará a ser el creador de una banda sonora interesante. En cuanto te grite direcciones, mejor será que te apliques el cuento y las sigas, o terminarás practicando la caída libre en un barranco. Por otra parte, deberás tener los oídos bien limpios, porque a veces pueden lanzarte algún aviso en el último segundo sobre una traicionera curva que se acerca.

Aún es pronto, sí, pero ten por seguro que mantendremos el carburador de las noticias engrasado.

¿TÚ QUE HARÍAS?

Has llegado al estadio de béisbol de Wrigleyville, en Chicago, y has abierto la puerta pulsando el botón situado en el muro exterior de la esquina occidental del estadio. Has subido las escaleras y seguido la pista hasta descubrir un coche oculto: un deportivo amarillo. Decides montarte en él y darte una vuelta. ¿Qué vas a hacer?



A ¿Darte un paseo por la ciudad en tu nuevo coche a la caza de delincuentes? VE A LA PÁGINA 87

B ¿Dejar el trabajo de policía y embarcarte en una nueva carrera como especialista para escenas de acción? VE A LA PÁGINA 85

TERMINANDO TERMINATOR

CUÁNDO PRIMAVERA 2002 QUIÉN INFOGRAMES
DÓNDE WWW.INFOGRAMES.COM

¡PRÓXIMAMENTE! Los ciborgs asaltan los 128 bits



Dieciocho años después de que James Cameron dirigiera *Terminator*, este clásico del cine de acción y ciencia ficción resurge de sus cenizas para convertirse en un videojuego de acción en tercera persona para PS2.



2002. Dieciocho años después de Terminator... vuelve Terminator

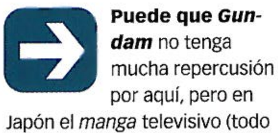
Desarrollado por Paradigm Entertainment, *Terminator* retoma el guión de la película: corre el año 2029 y a la humanidad le quedan cuatro telediarios. La culpa es de Skynet, una inteligencia artificial con un ejército de ciborgs dispuesto a cumplir su deseo: exterminar a los humanos. La última oportunidad para los de carne y hueso es el líder de la resistencia John Connor. Skynet urde un plan para viajar al pasado y matar a la que sería madre de Connor. Schwarzenegger-Terminator es el súperciborg elegido para la misión. Por cierto, esperamos que el videojuego incluya el memorable aterrizaje tal y como su madre le trajo al mundo de Schwarzenegger. Seguro que más de una jugadora lo agradecerá, aunque sea en polígonos...

ROBOTS

LOS «MECHS» VUELVEN A LA CARGA

CUÁNDO DICIEMBRE QUIÉN INFOGRAMES DÓNDE WWW.GUNDAMOFFICIAL.COM

¡AL ATAQUE! El gigante japonés *Gundam Battle Assault* invade nuestras costas



Puede que *Gundam* no tenga mucha repercusión por aquí, pero en Japón el *manga* televisivo (todo un clásico a estas alturas) y la serie de juegos son muy pero que muy populares.

Ambientado en un futuro devastado por la guerra, el universo Gundam recrea la batalla entre el bien y el mal. *Gundam Battle Assault* es un *beat 'em up* del estilo de *X-Men* con fondos en 2D y *mechs* voladores que intentan por todos los medios convertirse los unos a los otros en un puñado de chatarra.

El modo Historia está basado en la serie de televisión del mismo juego y protagonizado por Heero Yuy, un piloto decidido a mantener la escasa paz en el mundo a cualquier precio. Tendrás que encargarte de otros *mechs*, uno por uno, hasta que consigas alzarte con la victoria.



COLIN MCRAE CORRERÁ EN PS2

CUÁNDO OTOÑO 2002 **QUIÉN** CODEMASTERS **DÓNDE** WWW.CODEMASTERS.COM

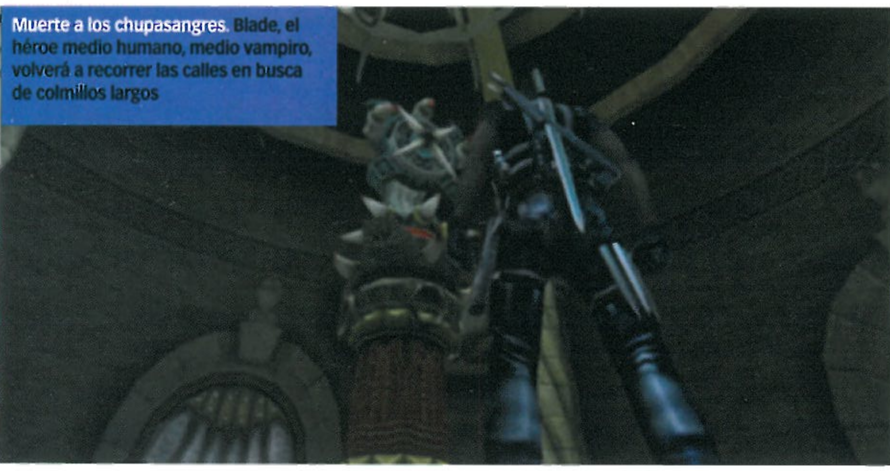
PRÓXIMAMENTE 13.000 polígonos conformarán el Focus del escocés

El rey del rally poligonal también se ha apuntado a los 128 bits de la dama negra de Sony. Codemasters está preparando a conciencia *Colin McRae 3*, prestando especial atención al bólido del escocés, el Ford Focus RS World Rally Car. «Gráficamente, el Ford Focus del juego será 16 veces más detallado que el modelo utilizado en *Colin McRae Rally 2.0*. El número de polígonos utilizados en el modelo del Focus alcanza los 13.000, en comparación con los 800 del juego anterior. Vamos a detallar el interior del coche, el motor y la carrocería. También estamos trabajando en la suspensión y en un sistema de detección de impactos más realista con puertas, paneles, ventanas y demás totalmente desmontables y deformables», anunció el productor asociado del título, Rick Nath. La recreación del Focus no se limita a las diferentes partes del vehículo. Tanto McRae como su copiloto, Nicky Gritst, contarán con animaciones completas y reaccionarán a los movimientos del coche: se ladearán al tomar las curvas, se abalanzarán hacia delante al pisar el freno...

La detallada información que los técnicos de equipo Ford Racing están proporcionando a los desarrolladores de *Colin McRae 3* se está utilizando para redefinir la física del vehículo. Estas mejoras se traducirán en unos controles más precisos, cambios en el comportamiento del coche según la configuración de componentes elegidos y el efecto del daño provocado por las colisiones tanto en las diferentes partes del coche como en su conducción.



El escocés errante. Como era de esperar, Colin se pasa a PS2


Muerte a los chupasangres. Blade, el héroe medio humano, medio vampiro, volverá a recorrer las calles en busca de colmillos largos

VUELVE EL TERROR DE LOS VAMPIROS

CUÁNDO 2002 **QUIÉN** ACTIVISION **DÓNDE** WWW.ACTIVISION.COM

PRÓXIMAMENTE ¿Te has afilado los colmillos?

El malhumorado cazavampiros de la Marvel ha vuelto. Activision ha confirmado que el estudio Mucky Foot está desarrollando en Gran Bretaña la secuela de este juego de acción y aventuras que saldrá para PS2 y X-Box. En él, el jugador volverá a asumir el papel del cazavampiros, que deberá hacer todo lo posible para evitar la creación de una nueva forma de supervampiro. Todo muy original y muy sanguinario, vamos.

Una de las principales características del juego será su sistema de lucha multidireccional que permitirá a los usuarios prepararse rápidamente para los combates y deshacerse de los múltiples enemigos que atacarán desde todas partes. Muy pronto, tendrás más noticias de este colmilludo juego.

EN LA PERIFERIA

CUÁNDO DISPONIBLE **QUIÉN** HEREDEROS DE NOSTROMO **DÓNDE** WWW.HNOSTROMO.COM

NOVEDADES Herederos de Nostromo distribuye productos Proplay



Herederos de Nostromo ha llegado a un acuerdo para la distribución de los productos de ProPlay, una de las compañías líderes en Inglaterra en la fabricación de accesorios para consolas de videojuegos.

Las últimas incorporaciones son dos accesorios para PSX, PSone y PlayStation 2: el Volante Monza, con un precio recomendado de 9.990 ptas. (60,04 €) y un cable extensión de pad, con un precio recomendado de 1.290 ptas. (7,75 €).

El Volante Monza funciona en modos Analógico, Digital y NegCon, cuenta con pedales de aceleración y freno programables y se puede ajustar tanto sobre una mesa como sobre las piernas del jugador. Muy pronto, te traeremos un análisis más detallado de este volante en la sección de Periféricos.











Ya disponible

- Realización cinematográfica.
- Entornos y personajes hiperrealistas.
- Numerosos enigmas de dificultad creciente.
- Nuevos lugares maravillosos a descubrir.
- Banda sonora de *David Rhodes*.

Encuentra más en http://atlantis.cryogame.com

Con la participación de *Chiara Mastroianni* en el papel de la heroína.

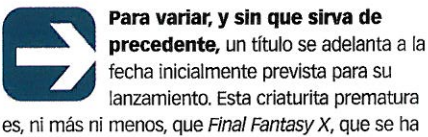
DISTRIBUIDO POR:
Cryo Espagne. C/ Arboleda, 14.
28031 Madrid. Tel.: 91 301 34 50
Fax: 91 331 40 53
www.cryo.fr



LA FANTASÍA INAGOTABLE

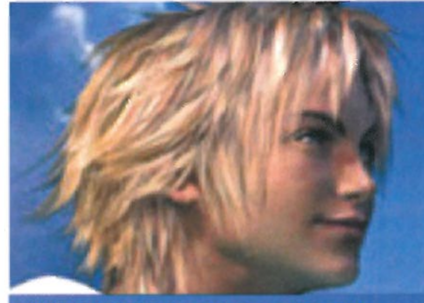
CUÁNDO DICIEMBRE · QUIÉN SQUARE · DÓNDE WWW.SQUARE-EUROPE.COM

BUENAS NUEVAS *FFX* sale en EE.UU antes de lo previsto



Para variar, y sin que sirva de precedente, un título se adelanta a la fecha inicialmente prevista para su lanzamiento. Esta criaturita prematura es, ni más ni menos, que *Final Fantasy X*, que se ha lanzado en Estados Unidos el 26 de diciembre, un mes antes de lo que se había anunciado. El primer título de la saga para PlayStation2 vio la luz en Japón el 19 de julio. Desde entonces, se han vendido sólo en aquel país dos millones de copias.

Y mientras en Europa esperamos como agua de mayo el primer *Final Fantasy* para los 128 bits de la bestia negra, ya se van desvelando algunos detalles de *FFXI*. La nueva fantasía tendrá lugar en el mundo de Vana Dir, un lugar habitado por diferentes razas en el que coexisten espadas, hechicería y tecnología. La batalla contra una resucitada existencia diabólica y la búsqueda de cristales serán los principales argumentos de la acción. El undécimo título de la saga de rol más famosa del universo consolero ya tiene incluso su página web en Japón. El sitio muestra actualmente las tres razas jugables: la humana, la elfa, y la tártara (idénticos a los hobbit de *El señor de los anillos*). Cada una vive en su propio reino: Bastuque, Sandoria y Windus, respectivamente. Además, los usuarios japoneses pueden optar por convertirse en uno de los testadores del juego, cuyo lanzamiento en el país nipón está previsto en la primavera de 2002. Nada se sabe sobre la fecha de publicación en el resto del mundo. Pero tú tranquilo, que nosotros seguiremos informando.



Un tío con suerte. Nos referimos al Tío Sam.

LOS MÁS VENDIDOS

Estos fueron los títulos PlayStation más vendidos en las tiendas de Centro Mail en el mes de noviembre

PSone

1.- FIFA 2002
2.- Harry Potter y la piedra filosofal
3.- Metal Gear Solid Band
4.- Gran Turismo 2 (Platinum)
5.- Spider-Man 2: Enter Electro
6.- Final Fantasy VIII (Platinum)
7.- Spyro 3: El año del dragón
8.- Tekken 3 (Platinum)
9.- Castlevania Chronicles
10.- Medal of Honor Underground (Platinum)

PLAYSTATION2

1.- Pro Evolution Soccer
2.- Silent Hill 2
3.- FIFA 2002
4.- Grand Theft Auto 3
5.- Gran Turismo 3 A-Spec
6.- World Rally Championship
7.- Burnout
8.- Age of Empires II: The age of kings
9.- Resident Evil: Code Veronica X
10.- NBA Live 2002

Cuidadín. Cuando hay un tanque de por medio, mejor andarse con ojo

COMANDOS ESPAÑOLES A LA CONQUISTA DE CHINA

CUÁNDO DISPONIBLE (PC) · QUIÉN PYRO STUDIOS · DÓNDE WWW.PYROSTUDIOS.COM

ÉXITO INTERNACIONAL *Commandos 2* para PC vuelve a triunfar



La modesta industria española del videojuego ha obtenido pocos éxitos internacionales y su mercado suele quedarse en casa. No son habituales casos como el de *Commandos*, el juego de PC desarrollado por Pyro Studios que rompió los moldes de la industria nacional: fue el tercer título para PC más vendido en el mundo durante 1998 y el segundo en Europa. De él se han vendido 1.500.000 copias. Su sucesor, *Commandos 2*, lleva camino de superar el récord. Según Pyro Studios, el juego se ha situado a las pocas semanas de su salida en los primeros puestos de ventas en más de 50 países.

Uno de ellos es China, con un mercado potencial de 1.200 millones de habitantes. Allí se han puesto a la venta 300.000 copias de *Commandos 2* en inglés, cantonés y mandarín. Estas exóticas versiones —es la primera vez que se hacen versiones en estos dos idiomas de un videojuego español— se unen a la lanzadas en japonés para el país del Sol Naciente y en inglés para la India.

En cuanto a la versión para PS2 —la primera para una consola que desarrollan los muchachos de Pyro— sigue sin determinarse la fecha de lanzamiento. El trabajo comenzó en enero de 1999 y estaba previsto que viera la luz en las navidades de 2000.

La publicación se pospuso a marzo de 2001 y a estas alturas aún no sabemos cuándo podremos ponerle la mano encima a *Commandos 2*. Esperamos impacientes...

NOKIA CENTER

AUTOMATIC CALL
31003, Pamplona
948 15 43 15

COMMCENTER
15007, A Coruña
981 16 92 14

COMUNICACIONES PERSONALES
01010, Vitoria
945 17 90 25

COVERLINE
08008, Barcelona
93 452 17 33

COVERLINE
28003, Madrid
91 553 35 43
91 553 22 30

COVERLINE
46006, Valencia
96 316 27 33

DATAPHONE
36204, Vigo
986 49 31 46

GRUPO GESTION
30007, Murcia
902 20 40 50

GSM CATALUÑA
08025, Barcelona
93 457 82 22

LLEIDA PHONE
25007, Lleida
973 23 62 73

MURIAS
35003, Las Palmas
928 43 15 92

OSABA COMUNICACIONES
26002, Logroño
941 28 60 61

PHONE HOUSE
28001, Madrid
91 544 77 10

RADIO SONIDO
28006, Madrid
91 745 30 45

RENT A PHONE
08017 Barcelona
93 280 21 31

RENT A PHONE
28002, Madrid
91 564 00 95

SERINCO ASTURIAS
33004, Oviedo
985 96 54 50

SISTEMAS DE OFICINA
24009, León
987 87 55 51

STARPHONE
50009, Zaragoza
976 55 22 43

TIM
41020, Sevilla
95 499 95 41

Parece especial.

Es especial.

NOKIA 5510



Con el nuevo Nokia 5510 no parece que puedas escuchar en estéreo tu música favorita. Tampoco parece que sea realmente un teléfono, pero el nuevo Nokia 5510 es las dos cosas y... mucho más.

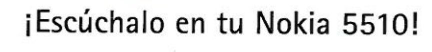
Te permite chatear fácilmente, incorpora juegos, un navegador WAP, radio F.M. y un reproductor digital de música.

Suena Bien ¿no?

Estas Navidades, en tu Nokia Center más cercano, regálate un Nokia 5510. Si además te das de alta en el Club Nokia, te llevarás lo último de Garbage.



Y además regalamos 20 PlayStation®2







www.nokia.es
Centro de Atención al Cliente: 902 404 414
Promoción válida desde el 9 de diciembre de 2001 hasta el 14 de enero de 2002.

CAYO LARGO

CUÁNDO 2002 **QUIÉN** UBI SOFT **DÓNDE** WWW.UBISOFT.ES

¡NOVEDAD! El equipo de *Rayman* lleva al héroe del cómic yugoslavo a la PS1

Largo Winch es un nombre peculiar para un tipo peculiar. Se trata de un joven y seductor empresario multimillonario sediento de acción y aventuras. Por tanto, no cabe duda de que es el héroe perfecto para un juego de acción y aventuras.

Ubi Soft se vale del equipo creador de *Rayman* para presentarnos en *PlayStation* a este héroe de «papel» el próximo verano en un juego de aventuras y sigilo la mar de cuco. Largo visitará 60 escenarios diferentes, todos ellos dotados de fondos interactivos en 3D y personajes que le van a la zaga. Además, Ubi Soft nos promete la creación de cantidad de minijuegos ingeniosos, que incluyen un combate individual, piratería informática y, ejem, un juego de póquer.

Ya se han distribuido más de dos millones de copias de los *comics* de Largo (sobre todo en Europa continental) y en marzo nos llegará una serie de televisión de 26 episodios.

Para más información sobre Largo Winch, te remitimos al próximo número de *PSMag*.


Winch al ataque. Aprende a manejar a Largo



ISS 3 YA ESTÁ EN MARCHA

Nos han llegado rumores a la redacción de *PSMag* de que Konami ya ha empezado a preparar *ISS Pro Evolution 3* y el mes que viene te ofreceremos la exclusiva completa. Entre tanto, *ISS Pro Evolution 2 (PSMag52*, 10/10), fue votado muy acertadamente Juego de Deportes del Año en los Premio Interactivos BAFTA, celebrados recientemente, saldando así una competición muy reñida con el otro favorito de *PSMag, Tony Hawk's 2*



EL PLANETA DE LOS DINIOS

En un arrebato de locura total, Ubi Soft ha decidido no lanzar la versión en PS1 de *El planeta de los simios*. Todo ello a pesar de llevar desde 1999 hablando de -y enseñándonos- ese juego de aventuras de 70 niveles. «Pero ¿qué habéis hecho?...»


Seamos gráficos. Por el momento la cosa no está muy fea

QUE LA FUERZA (DELTA) TE ACOMPAÑE

CUÁNDO 2002 **QUIÉN** FRIENDWARE **DÓNDE** WWW.FRIENDWARE.COM

DE PC A PS2 Acaba con los terroristas con *Delta Force: Urban Warfare*



Delta Force, la exitosa saga de *shooter* en primera persona para PC, dispondrá por fin en mayo de su tan anticipada versión en *PlayStation*.

Los desarrolladores del juego mantienen de momento todos los detalles en secreto, pero desde la redacción de *PSMag* hemos enviado unos infiltrados al frente enemigo y nos han revelado que *Delta Force: Urban Warfare* será un *shooter* de acción en primera persona, en el cual controlarás un escuadrón de comandos Delta Force, que son la versión americana de las SAS que recientemente se enfrentan a los terroristas en Oriente Próximo.

Esperamos ver un buen puñado de armas de alta tecnología muy eficaces y alguna que otra misión para cargarse a los terroristas. Los tres juegos de PC basados en la licencia han resultado ser unos juegos de misiones hiperrealistas con unos gráficos de gran calidad, una visión nocturna que es una pasada y unos modos multijugador muy competentes.

Esperamos mucho de *Delta Force: Urban Warfare* y te mantendremos al corriente de las novedades a medida que nos vayan llegando

LECTURA OBLIGADA

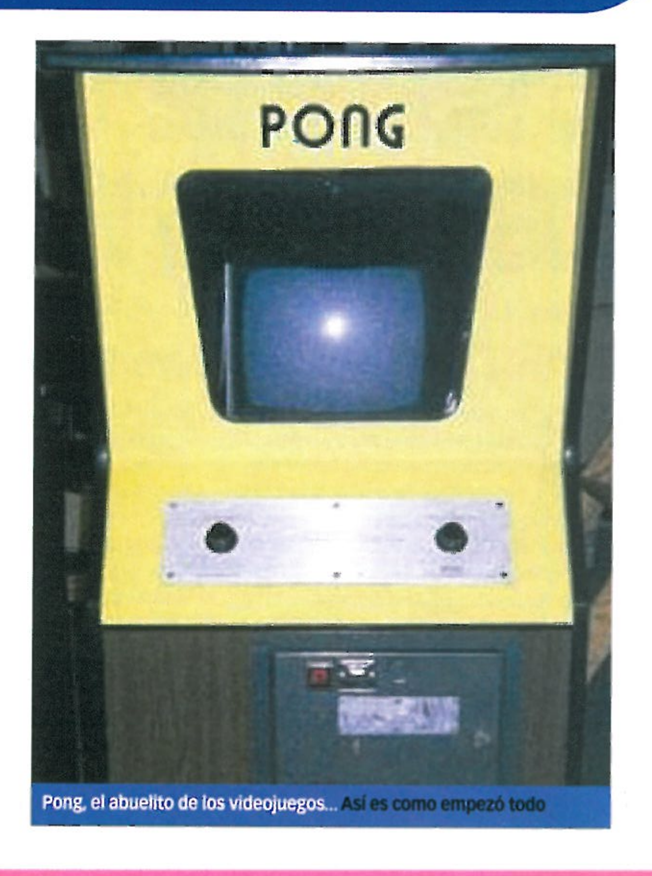
CUÁNDO DISPONIBLE · QUIÉN NORMA EDITORIAL · DÓNDE WWW.NORMA-ED-ES

PUBLICACIÓN Se edita un libro para aprender a crear videojuegos

¿Quién fue el analfabestia que dijo que leer no sirve para nada? ¿Quién afirmó que ponerse ante un libro quitaba horas para jugar a la Play? Pues dile a ese enteradillo que ya puede ir masticando y deglutiendo sus palabras, porque ahora tienes la oportunidad de restregarle por la cara los frutos de tu alfabetización gracias a Norma Editorial.

Esta empresa de publicaciones barcelonense acaba de editar un libro que debería tentar a todos aquellos que quieran introducirse de una forma seria en el mundo de la creación poligonal. El libro en cuestión, que recibe el explícito título de *Cómo diseñar videojuegos*, afronta el proceso de desarrollo de un juego en cuatro etapas. La primera se centra en la preproducción, donde se analizan los distintos géneros y la elaboración de *storyboards*, misiones o niveles para un título. La segunda sección (producción) trata del desarrollo del juego propiamente dicho, desde la generación de animaciones hasta la inclusión de la música y los efectos de sonido. Seguidamente, en la etapa de posproducción, se aconsejan los métodos más apropiados para dar a conocer y comercializar el producto acabado. Finalmente, la cuarta sección del libro ofrece una serie de recomendaciones para todos aquellos diseñadores aficionados que deseen entrar a formar parte de este incipiente negocio.

El libro —que cuesta 23,44 € (3.900 ptas.)— está estructurado a partir de declaraciones y entrevistas a reconocidos miembros de la industria videojueguil. Entre ellos, verás nombres tan famosos como Sid Meier, Dave Perry o Gonzalo «Comando» Suárez. ¿Y quién mejor que ellos para darte un buen consejo?



Pong, el abuelito de los videojuegos... Así es como empezó todo

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EN PS2

CUÁNDO 2002 QUIÉN VIVENDI UNIVERSAL DÓNDE WWW. VUP-INTERACTIVE.ES

NOVEDAD Jugar en el universo de Tolkien



Ya había tenido éxito incluso antes de estrenarse. La esperada súperproducción *La Comunidad del Anillo*, el primer episodio de la mítica trilogía de J.R.R. Tolkien llevada a la gran pantalla por el neozelandés Peter Jackson, ya se ha convertido en una de las películas del año a pesar de llevar sólo unas semanas en cartelera. *El Señor de los Anillos*, 50 años, 100 millones de lectores y 400 páginas después de su publicación sigue despertando entre sus admiradores una adoración cercana al culto.

Jackson terminó de rodar en diciembre de 2000 los tres episodios de la trilogía: *La Comunidad del Anillo*, *Las dos torres* y *El retorno del rey*. Quedan todavía meses de retoques, montaje y efectos especiales de la segunda y la tercera pero, si todo va bien, la versión cinematográfica del clásico de Tolkien invadirá las navidades de los próximos dos años.

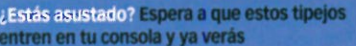
Para los no iniciados, *El Señor de los Anillos* cuenta la historia del hobbit Frodo Bolsón, atrapado en una guerra de proporciones míticas en la Tierra Media, un mundo lleno de magia y sabiduría poblado por hombres, hobbits, elfos, enanos, trolls y orcos entre muchas otras razas. ,En esta primera parte de la trilogía, Frodo hereda un anillo que resulta ser el Anillo Único, el instrumento de poder absoluto que permitiría a Sauron, el Señor Oscuro de Mordor, gobernar la Tierra Media y esclavizar a todos sus pueblos. Para evitarlo, Frodo y su leal Comunidad compuesta por hobbits, hombres, un mago, un enano y un elfo, deben destruirlo arrojándolo al fuego donde fue forjado, en el Monte del Destino. Este viaje les llevará a adentrarse en el territorio gobernado por el Señor Oscuro donde está reuniendo su ejército de orcos. Pero no sólo se van a enfrentar a peligros externos, sino también a disputas internas y al poder corruptor del Anillo. El curso del futuro está unido al destino de la Comunidad.

También en un futuro próximo —en el último trimestre de 2002— los seguidores de Tolkien podrán disfrutar de la versión poligonal de *El Señor de los Anillos*. De momento sólo sabemos que se publicarán versiones para distintas plataformas, entre ellas PS2, y que será distribuida en España por Vivendi Universal. Seguiremos informando.



Gandalf, el mago. Acostúmbrate a ver a este señor mayor muy a menudo





¿Estás asustado? Espera a que estos tipejos entren en tu consola y ya verás



LA LOCURA SE APODERA DEL MOTOCROSS

CUÁNDO 2002 QUIÉN EA DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

CARRERAS EA Big quiere repetir el exitazo de *SSX Tricky* en el mundo del motocross

Electronic Arts ha anunciado otro título bajo su ya famoso y exitoso sello EA Big, y en esta ocasión han decidido meterse de lleno en el barro de los carreras de motocross. Sigue leyendo y entérate de porque ya deberías estar ansioso por tener entre tus manos *Freekstyle*.

Freekstyle aparecerá para PlayStation 2 y, al igual que *SSX Tricky* y *NBA Street*, será un arcade con todas las de ley. Con este título podrás llevar a cabo las acrobacias más demenciales y disparatadas que puedas imaginar. Y para realizarlas tendrás a tu disposición a ocho corredores entre los que elegir, cada uno con su propio estilo, motocicleta, personalidad y vestuario. Aquí tienes los nombres de algunos de los corredores de estilo libre que podrás manejar: Mike Metzger, Brian Deegan, Stegy Bau, Clifford Adoptante, Jessica Patterson y Greg Albertyn.

Habrá nueve circuitos diferentes, todos ellos igual de espectaculares y llenos de retos que deberás superar. Las rutas secretas y los atajos te pondrán en más de un aprieto y los circuitos de estilo libre te permitirán campar a tus anchas por unos impresionantes escenarios. Las acrobacias estarán a la orden del día y, al igual que sucedía con *SSX Tricky*, éstas te proporcionarán puntos y turbo y lo que sea para que tu moto corra más.

Mientras que los chicos de EA Big se habían encargado de desarrollar los anteriores títulos, en esta ocasión, será la compañía Page 44, de San Francisco, la encargada de dar vida a *Freekstyle*.



¡Que se escapa! Será mejor que te agarres bien a tu moto si no quieres ver cómo desaparece en el horizonte

¡Bajadme de aquí! Aunque sea un título de motocross, a veces te parecerá que estás jugando con un simulador de altos vuelos



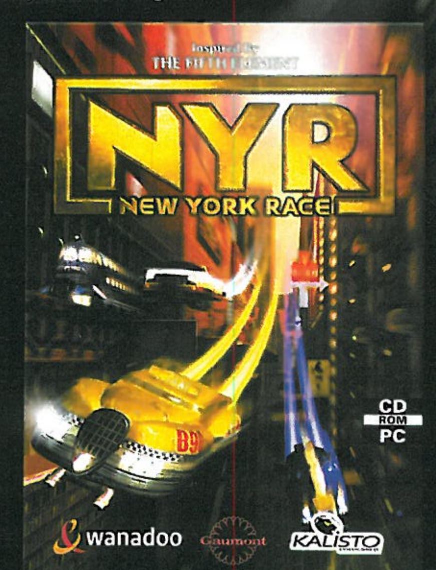
INSPIRADO EN

EL QUINTO ELEMENTO



Día de lanzamiento: 15.11.2001

para PS2, PC y GBC



Una carrera frenética a más de 500 Km/h

¡Olvida las reglas, ganar es lo que cuenta!













Distribuido por CRYO ESPAGNE. C/ Arboleta, 14, oficina 223 - 28031 MADRID - www.cryo-interactive.com

NECRONOMICÓN, EL AMANECER DE LA OSCURIDAD

CUÁNDO DISPONIBLE · QUIÉN WANADOO · DÓNDE WWW.WANADOO.ES

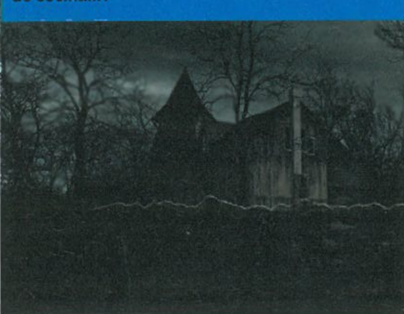
TERROR PRIMORDIAL Alquimia, misterio y oscuros secretos

1927. Costa Este de Estados Unidos. Un verano caluroso.

Así comienza *Necronomicón, el amanecer de la oscuridad*, la versión de un juego de PC que Wanadoo ha lanzado para PSone. El juego se basa en el universo del novelista norteamericano H.P. Lovecraft, quien sentaría las bases del género de terror cosmogónico. Sus historias, escritas a principios del siglo XX, transportan al lector a mundos de ciencias ocultas y terroríficos misterios, y ya han inspirado otras aventuras de terror poligonal, como la archiconocida serie de *Alone in the Dark*.

Esta vez, el protagonista es un tal William H. Stanton. ¿Qué secreto le oculta su amigo de la infancia Edgar, cuya personalidad ha sufrido un cambio repentino? El jugador tendrá que descubrir las causas de esta transformación. ¿Tendrá algo que ver con los misteriosos experimentos que estaba llevando a cabo el alquimista Herschel antes de que muriese en 1771? Algunos aldeanos comentaban que lo que hacía el alquimista era resucitar a los muertos. El jugador acabará descubriendo qué significan las fórmulas del Necronomicón, una colección de tenebrosos secretos.Desarrollado en 3D, con detallados e impactantes gráficos, la aventura se desarrolla a largo de 40 escenarios. Si Cthulhu nos lo permite, seguiremos informando...

Mamá, miedo. ¿Qué se cocerá en el interior de tan tétrica casa? ¿Será Norman Bates el pinche de cocina...?



ESPERANDO A SNAKE

CUÁNDO FEBRERO · QUIÉN KONAMI · DÓNDE WWW.KONAMI.COM

LANZAMIENTO INMINENTE Konami confirma la publicación de *MGS 2*



El 22 de febrero de 2002. Recuerda bien esta fecha, apúntala en tu agenda, grábatela en la frente. Ese día, por fin, el esperado *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* se pondrá a la venta, según confirmó Konami Europa.

Puede que, una vez conocida la fecha de lanzamiento, algunos comercios quieran capitalizar la buena nueva aceptando reservas, si es que no lo han hecho ya. Y es que *MGS 2*, en palabras del presidente de Konami Europa, Kunio Neo, «no es sólo un videojuego. Es una obra maestra que abre una nueva dimensión en el mundo de los videojuegos». ¿Realmente será para tanto? Estamos casi convencidos que sí pero, como siempre, tendremos que comprobarlo. Y te lo contaremos..





REALIDAD VIRTUAL PARA VIDEOJUEGOS

CUÁNDO DISPONIBLE · QUIÉN TRISPACE · DÓNDE WWW.TRISPACE.COM

¡VÍVELO! Ponte el casco; empieza la aventura



¿Es un OVNI? ¿Es un prototipo de nave espacial tipo utilitario? ¿Es una butaca de cine espacial? No, no y no. Es un simulador de realidad virtual para centros de ocio digital, lo último de la compañía española Trispace.

El aparato en cuestión se ha bautizado con el nombre de Cibercombate y se compone de cuatro simuladores de realidad virtual del tipo Virtualiser 3.0, los primeros prototipos capaces de reproducir y sincronizar fielmente los movimientos de la interacción virtual. Su aplicación está especialmente indicada para juegos de acción en primera persona.

Los juegos se pueden disfrutar tanto individualmente como en grupo (hasta cuatro jugadores). La aventura comienza cuando los usuarios se enfundan el casco de inmersión virtual compuesto por un posicionador espacial de tres grados de libertad que permite analizar el movimiento del jugador y transferir los datos al juego. El usuario también dispone de un *ciberstick* que le ayudará en la misión virtual con distintas funciones como el cambio de armas, disparos, saltos, etc. Opcionalmente, los jugadores pueden intercomunicarse mediante un sistema de audio digital. El simulador incorpora un equipo de audio envolvente Dolby Surround Prologic 5.1.

Cibercombate ya está disponible en algunos centros de ocio digital..





DE VUELTA AL FRENTE

CUÁNDO MARZO · QUIÉN EA · DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

¡MÁS MEDALLAS! La Segunda Guerra Mundial se libra en PS2

Medal of Honor: Frontline es el título del que será el primer *Medal of Honor* para PS2. Su antecesor inmediato, *Medal of Honor: Underground*, cosechó un gran éxito tanto de público como de crítica (*PSMag48*, 9/10) que EA espera repetir.

La acción de este *shooter* en primera persona transcurre entre la tercera y la cuarta misión del *Medal of Honor* original.

El jugador asumirá el papel del teniente Jimmy Patterson, que se infiltra en el ejército alemán para obtener información de sus experimentos armamentísticos. El juego contiene cinco misiones compuestas por tres niveles cada una, en las que el valiente Patterson podrá disponer de armas como la ametralladora MG-42 o el Panzerschreck (el equivalente alemán del bazuca americano). En ocasiones también contará con la ayuda de pequeños grupos de soldados para culminar con éxito determinadas misiones.

Gráficamente —como no podía ser de otro modo—, el juego será impactante y contará con unos escenarios muy detallados. Además, gracias al potencial que ofrece PS2 a los desarrolladores, se han incorporado avanzados efectos de luz y otras filigranas que ahondarán en el realismo del juego. Asimismo, el equipo de desarrollo está diseñando hasta siete texturas faciales distintas para los enemigos.

Con todo, tal vez una de las diferencias más destacables entre los *Medal of Honor* para PlayStation y este nuevo título sea el número de enemigos que aparecen en pantalla. En los anteriores sólo podían aparecer simultáneamente un máximo de tres enemigos. ¡En *Medal of Honor: Frontline* pueden mostrarse en pantalla hasta 15 nazis a la vez! Al cierre de esta edición, el juego se encontraba completado al 60%, y el equipo se centraba en las posturas y animaciones nazis y en dar los últimos retoques a la IA.

Pero las noticias belicosas no acaban aquí, porque también nos hemos enterado de que EA está desarrollando *Medal Of Honor: Fighter Command*, un simulador de combate aéreo para PS2. Buenos tiempos para los amantes del plomo.



Recién salidos del horno. EA nos ha proporcionado estos pantallazos del que será el primer *Medal of Honor* para PS2. A primera vista, todo indica que no bajará el listón que impusieron sus antecesores

Esto no se come, niño. Sony asegura que el nivel de cadmio detectado no supone ningún riesgo, pero esto no significa que le puedas pegar un mordisco...



QUE NO CUNDA EL PÁNICO

CUÁNDO DICIEMBRE · QUIÉN SONY · DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

CONFIRMADO Los niveles de cadmio detectados no afectan a la salud de los usuarios

El pasado 6 de diciembre, algunos medios de comunicación publicaron la noticia de que el Gobierno holandés (país en el que se encuentra la sede de distribución europea de Sony) había bloqueado la comercialización en Europa de una partida de 1,3 millones de PSone porque algunas contenían más cadmio del permitido por la legislación de la Unión Europea (100 mg. por kilo). Según un comunicado emitido por Sony, el exceso de cadmio (un material muy contaminante y de difícil reciclado que se encuentra en el PVC, los plásticos y las pinturas) se detectó en algunos periféricos y cables en unos niveles que las autoridades holandesas confirmaron no suponer riesgos para la salud de los usuarios.

Pese a que en el citado comunicado Sony Europa afirma tener sus reservas sobre la interpretación de la aplicación de leyes y regulaciones de las autoridades holandesas, la compañía retiró la partida, de forma que ninguna de esas PSone ha llegado al mercado. Un portavoz de Sony España aseguró que, «a pesar de que los niveles de cadmio detectados no afectaban a la salud de los usuarios, este tipo de controles garantizan que los productos de Sony Computer Entertainment Europe que se comercializan cuentan con todas las garantías exigidas por la legislación europea».

Aunque en un principio la paralización de la citada partida afectó al suministro de PSone en Europa, Sony reinició el abastecimiento normal de las consolas a mediados de diciembre



PLAYSTATION EN VIÑETAS

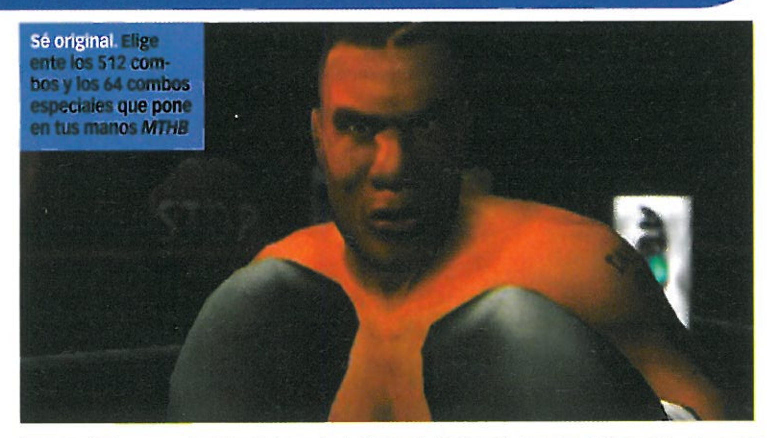
LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

A ver, ¿cuántas veces os hemos dicho que la piratería es mala? ¿Cuántas veces os hemos explicado los daños irreversibles que estas fechorías podían ocasionar en la salud de vuestra querida Play? Pues para que os quede bien claro, aquí tenéis un edificante cómic con final moralizante incluido. Fernando Sala, un adicto a esta sección, ha decidido mandarnos otra muestra de su dominio artístico para concienciar a todos sus camaradas del mundo videojuegil. Vamos, no seáis malos y cuidad la PSone con el cariño que se merece...



Fernando Sala





Sé original. Elige ente los 512 combos y los 64 combos especiales que pone en tus manos *MTHB*

EL REGRESO DE TYSON

¡PEGA FUERTE! **Pesos pesados en 128 bits**

CUÁNDO ABRIL 2002 **QUIÉN** CODEMASTERS **DÓNDE** WWW.CODEMASTERS.COM

Empujones, puñetazos y mordiscos en la oreja. Así boxea Mike Tyson, uno de los púgiles que ha dado nombre al boxeo y que pasará a la historia de este deporte como uno de los mejores, y más bestias. Esta criaturita ya tuvo su estreno poligonal en PSX con *Mike Tyson Boxing* (*PSMag47*, 7/10) y ahora regresa al cuadrilátero pero de 128 bits. El juego se ha reforzado con 11 de los mejores pesos pesados profesionales de la actualidad, que si bien no pegan tan fuerte como el anfitrión del juego, tampoco es que acaricien. Entre ellos figuran Larry Holmes, Tim Witherspoon y Audley Harrison. Antes de partirte la cara con Tyson, deberás recorrer un largo camino hasta llegar a retarle en el Campeonato del Mundo. En tu camino se interponen otros 15 pesos pesados profesionales dispuestos a hacerte besar la lona en 20 escenarios internacionales. Y ten cuidadito con no hacer trampas porque se han establecido 36 golpes y movimientos no reglamentarios.

El jugador podrá saltar al *ring* con vista en tercera persona o con la intimidante vista en primera persona. El motor encargado de registrar el daño facial convirtiendo los golpes en sangre y moratones merece especial atención.



Otras novedades respecto a su antecesor es que *Mike Tyson Heavyweight Boxing* ofrece la posibilidad de crear hasta cuatro jugadores personalizados, cada uno con sus propias características físicas y habilidades pugilísticas. Incluso podrás seleccionar la música que acompaña al boxeador, sus frases de desafío a los rivales y sus movimientos de *knockout*.

A medida que el jugador progrese en su carrera hacia el título, se activan más opciones de juego y contrincantes. Si obtienes una victoria, la suma de dinero que ganes te permitirá comprar movimientos especiales y habilidades nuevas de los oponentes que has derrotado, mejorando tu nivel como boxeador. Puedes retar a Tyson cuando quieras para probar tu valía en un combate de exhibición pero será mejor que primero te entrenes a fondo.

MTHB cuenta con un modo de dos jugadores y otro multijugador de hasta ocho que pelearán entre ellos en una serie de combates. Los boxeadores personalizados podrán ser guardados en la tarjeta de memoria para enfrentarse contra los púgiles de tus amigos.

Según su productor, Jon Hare, «*MTHB* es un juego genuinamente novedoso; el único título de pesos pesados disponible actualmente. Es un simulador de deporte con todas las características propias de este género: las estrellas, los comentaristas, un estilo de presentación muy televisivo y una cuidada atención al detalle. Pero además, es un gran juego de lucha, con un montón de golpes y combos y un rápido ritmo de acción. Espero que no sólo se vea como una nueva forma de hacer juegos de boxeo, sino como una nueva manera de hacer juegos de deporte en general.» Lo veremos, lo veremos...



¿Conoces a Mike? ¿El terrorífico y «rebotante» héroe de Monsters, la isla de los sustos?

Monsters la isla de los sustos

El juego perfecto para todo aquel al que le guste asustar a sus hermanos y hermanas...



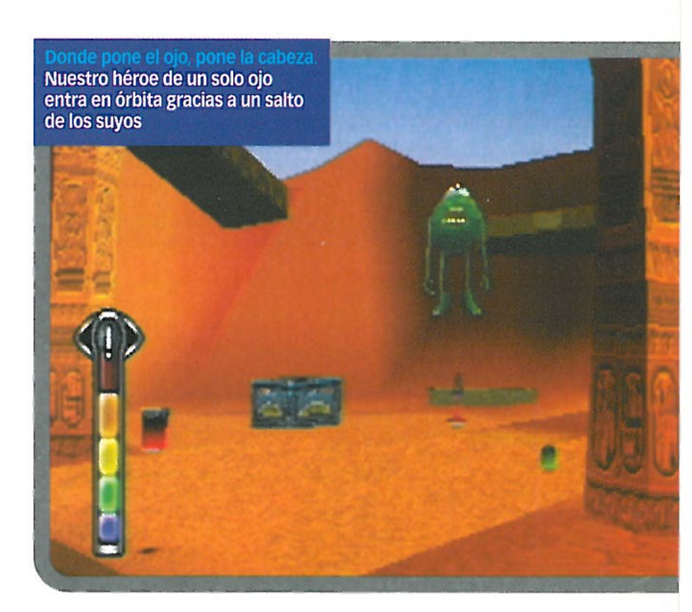
Si tienes armario en tu cuarto, lo más probable es que se esconda un monstruo en su interior. Sí, sí, créetelo. Salen por las noches, pegan sustos de muerte a la gente y desaparecen para volver a su monstruoso mundo cuando los primeros rayos del sol empiezan a despuntar en el horizonte.

Pero antes de que creas que nos hemos vuelto locos de tanto jugar a la play y nos recomiendes un buen psiquiatra, permítenos recordarte que éste es precisamente el argumento de la nueva peli de Disney, *Monstruos, S.A.* El film cuenta la historia de dos monstruos la mar de simpáticos, Mike y Sully, que tienen como misión en la vida asustar niños por la noche, capturar sus gritos y volver sigilosamente a la dimensión desconocida de Mundo Monstruo. ¿Aún sigues aquí? Buena señal.

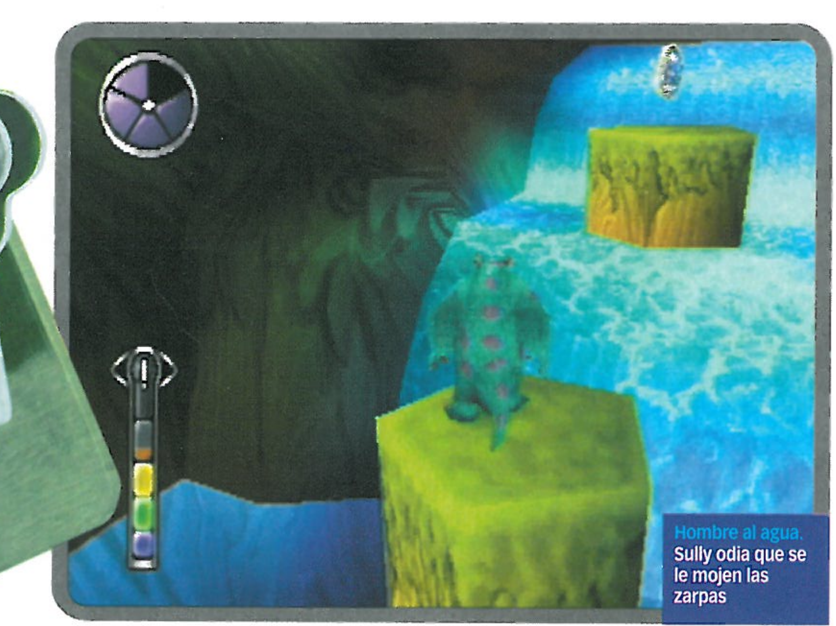
Pixar Studios es la compañía que se esconde tras *Monstruos, S.A.* (la misma que nos alegró la vida con los largometrajes *Toy Story* y *Bichos*) y, al igual que la versión para PlayStation de *Toy Story 2*, *Monsters, la isla de los sustos* es una mezcla de plataformas y aventura. La razón por la que estamos tan emocionados con este título es que rebosa originalidad, aventura y detalles que conseguirán que te tronches de risa.

El objetivo del juego, que se basa en las ideas planteadas en la peli, consiste en asustar a niños. Bueno, niños robots para ser más exactos. La acción del juego se desarrolla en el campo de entrenamiento de Monstruos, S.A., lugar en el que se han instalado las réplicas de niños (que incluso hablan y andan como si fueran humanos) para que puedas probar tus niveles de monstruosidad. Tienes que recoger un montón de Sustancia Primordial (el elemento que te aporta el poder de poner de los nervios a los enanos mecanizados) y, cuanto más tengas, más miedo darás. Desgraciadamente, algunos de estos renacuajos han salido bastante gallitos, de modo que tendrás que asegurarte montones y montones de cubos llenos de la dichosa sustancia para conseguir que el hombre del saco parezca Heidi a tu lado. Y espera a ver los delirantes métodos que emplean nuestros héroes para lograr que los retacos empiecen a soltar berridos...

Monsters, la isla de los sustos consiste básicamente en atemorizar a niños robóticos hasta dejarlos fuera de combate. Sin



Donde pone el ojo, pone la cabeza. Nuestro héroe de un solo ojo entra en órbita gracias a un salto de los suyos



Hombre al agua. Sully odia que se le mojen las zarpas

DATOS



DISPONIBLE
ENERO
DISTRIBUIDOR
SONY
DESARROLLADOR
DISNEY / PIXAR
WEB: **www.playstation.com**

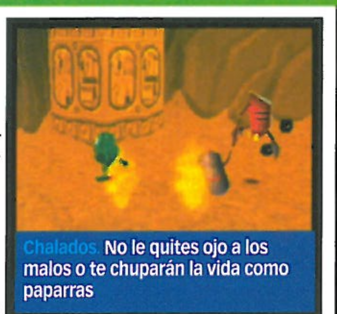
A TODO PULMÓN

Estos son los retacos robóticos a los que tienes que asustar. La operación es bastante facilita: acércate a uno de ellos, pulsa ◎ y sigue la secuencia de botones que aparece en pantalla. Si consigues introducirla rápida y correctamente, tus presas se echarán a aullar y explotarán.


Qué asco de críos. Márcate un contoneo raro y aterroriza a esos petardos en miniatura. ¡Genial!

COMO ALMA QUE LLEVA EL DIABLO

Ésta es la segunda zona de entrenamiento de Mundo Monstruo y cuenta con una ambientación egipcia de lo más curiosa. Te atacarán diminutos escorpiones diabólicos a los que, a diferencia de la mayor parte de enemigos, no podrás liquidar con un simple guantazo. Tendrás que conseguir tumbarlos boca arriba y propinarles un pisotón mortal.


Chalados. No le quites ojo a los malos o te chuparán la vida como paparras

SUÉNATE LOS MOCOS

Encontrarás Sustancia Primordial de dos colores, rojo y verde. Puedes meter cinco veces más cantidad de Sustancia en un bote rojo que en uno verde, de modo que mejor será que mantengas los ojos como platos. Tu poder para aterrorizar aumentará a la par que tu medidor de Sustancia.

Déjate la piel. La Sustancia Primordial a menudo se encuentra en zonas de difícil acceso...



¿TE DAN MIEDO?

Este diminuto ser verde es Mike. Se trata de uno de los dos monstruitos que controlas. El otro, ese bicho enorme de color azul, es Sully. Los dos cuentan con sus propios ataques, movimientos y tácticas para asustar. Tenemos que confesar que nuestro favorito es el diminuto Mike, con sus miembros desgarbados y su aspecto de guisante, porque resulta más divertido de controlar ya que no deja de botar y botar por todas partes.



Éste es grande, éste es pequeño. Puedes jugar en el papel de cualquiera de estos monstruos

Vestida para asustar. Esta pequeña dama es una de las estrellas de la película. Se cuela en Mundo Monstruo dispuesta a darle la vuelta a la tortilla...

SALTA SIN PARAR

Te vas a encontrar con más plataformas de las que puedes imaginar, pero tranquilo que no tendrás que romperte los cuernos para colocarte en el punto justo desde el que hay que saltar. Los niveles no son demasiado extensos, pero están abarrotados de secretos y zonas que irás desbloqueando (y a las que regresarás más tarde). Por ejemplo, no puedes llegar a unos árboles. Vuelve cuando hayas recorrido toda la zona.


Espacios muuuy grandes. Mike contempla la gran caída que le aguarda...

embargo, hay mucho más por hacer. Como cualquier juego de plataformas, hay multitud de cosas que deberás recoger: Sustancia Primordial, Calorías (que son bolsas de patatas que aumentan tu nivel de vida) y Monedas (si recoges el número suficiente, conseguirás una vida adicional). Además, ganas medallas por la cantidad de niños a los que asustas. A medida que los vayas dejando tiesos, desbloquearás nuevas zonas del juego que a menudo están situadas en niveles que ya has explorado. Desde el cubo central del juego podrás volver atrás, a los niveles anteriores, y acceder a zonas a las que originariamente no podías entrar.

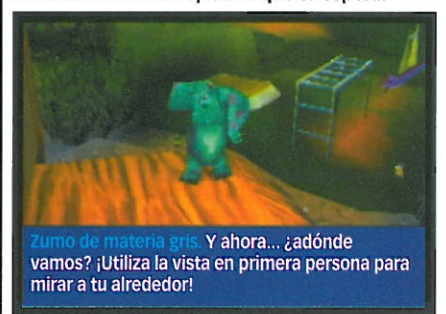
El estilo visual del juego rezuma dibujos animados por todos los lados, y aunque los gráficos no sean superavanzados, la verdad es que son bastante buenos. Por lo que hemos podido ver y probar hasta el momento, la cámara (a menudo un problema en este tipo de juegos) parece funcionar de maravilla: sigue a tu personaje con pocos problemas. Además, puedes hacerla girar a tu antojo para ver la acción desde cualquier ángulo, lo que resulta muy útil cuando estás buscando la siguiente plataforma a la que saltar. Y si sigues sin ver menos que Rompetechos, lo único que tienes que hacer es mantener pulsado L1 y L2 para activar la vista en primera persona.

El sonido del juego es la bomba: está plagado de ¡pums!, ¡boings! y chillidos, lo que contribuye a que el conjunto conserve su naturaleza tonta. No podemos negar que resulta la mar de gracioso ver cómo meneas de un lado a otro la lengua, pegas saltos apo-



UN PASEO POR EL PARQUE

Éste es el primer nivel del campo de entrenamiento de *Monsters* y nos va de perillas como muestra de lo que trata el juego. Te toparás con chiquillos a mansalva, monstruos, Sustancia e innumerables zonas a las que deberás llegar no sin antes sudar la gota gorda. Imagínatelo, el entrenamiento ideal para lo que te espera.



Zumo de materia gris. Y ahora... ¿adónde vamos? ¡Utiliza la vista en primera persona para mirar a tu alrededor!



VAYA TRAMPOLINES

Esta cosa transparente es, en realidad, un trampolín. Tendrás que encontrar y asustar a una cantidad considerable de niños para ganarte cuatro Medallas de Bronce. En ese momento desbloquearás todos los trampolines que encuentres en el juego (los hay en todos los niveles) y podrás disponer de ellos para tu uso y disfrute, lo que te permitirá acceder a nuevas zonas.



Toma estilo. Las animaciones de los dos personajes son la leche

¡BASURA!

Métele caña a los recipientes, como por ejemplo esta papelera, y puede que encuentres Sustancia dentro. Tienes que aporrear, volcar o explorar todo lo que encuentres: nunca sabe uno lo que puede encontrar.

¡A por ellas! Dale una buena tunda a la papelera y a ver qué descubres dentro. Da asco, sí, pero es lo que hay...

Ha nacido una estrella. Mike, el monstruito verde hiperactivo de un solo ojo, es nuestro «asustador» favorito. Puede rodar como una pelota y rebotar como un loco por todos lados

yándote en la cabeza y emites ruidos en plan «uga buga» para asustar a ese atajo de polluelos atontados que responden con un aullido que te desgarrará los tímpanos.

Nos reservamos el juicio final hasta nuestra *review* exclusiva del mes que viene, aunque te podemos adelantar que *Monsters, la isla de los sustos* promete una buena dosis de carcajadas. Al fin y al cabo, ¿qué otro juego te permite ser tan burro, travieso y desagradable? Hasta entonces, no le quites ojo al armario y mira debajo de la cama antes de irte a dormir. Nunca se sabe...

¡BUU!

Hay un sinfín de maneras de conseguir que un pequeñín se cague de miedo. Aquí aprenderás cómo:



1 Rebotando con la cabeza. Espanta a tu pequeño contrincante botando encima de tu cabeza



2 El meneíto de la lengua. ¡Deja fuera de combate a tu inconsciente rival con saliva!



3 El uga-buga. Este baile es más tonto que espeluznante, la verdad. Pero te resolverá la papeleta



4 Revisión ocular instantánea. ¿Siente el dolor, mocoso? ¡Uich! ¿Por qué Mike es tan burro de hacerse eso en su ojo?



AVANCE

LO MEJOR
- Ideas originales
- Risas a go-gó
- ¡Monstruos!

LO PEOR
- ¿Nos aburrirá pronto la novedad?
- Otro plataformas...
- No es interminable

NUESTRA PREDICCIÓN

Monstruos y risas: una combinación que no te dejará indiferente

A todos les llega su final.

UNA AYUDA POR CARIDAD

PlayStation 2

NAUGHTY DOG

SONY

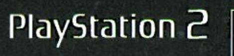




NAUGHTY DOG

Jak & Daxter.
Llegan dos nuevos héroes.

Uno es Jak. El otro es Daxter. Y son dos amigos que un buen día se encuentran con un pequeño problemilla: alguien ha convertido a Daxter en un roedor. Y para solucionarlo lo "único" que tienen que hacer es explorar un inmenso mundo en el que no hay tiempos de carga. Y eliminar a unos cuantos seres extraños que no traen buenas intenciones. Y resolver enigmas…Y todo para encontrar la dichosa pócima que le devuelva a su vida normal. Aunque, según son ellos, seguro que no tardan mucho en meterse en nuevos líos. ¿Quieres conocerles? Ya sabes, no todos pueden ser amigos de unos héroes.





www.jakanddaxterlegend.com

¡Ven a la fiesta! con Winnie the Pooh



El oso más dulce de los dibujos animados se ha colado en PSone más meloso que nunca para vivir mil y una aventuras y divertirse con un montón de minijuegos. Si quieres acompañarle y formar parte de su panda junto a los habitantes del fantástico mundo de Winnie, sólo tienes que escribirnos. Pooh te espera en su fiesta. ¡SUERTE!

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Ven a la fiesta! con Winnie the Pooh*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Cómo se llama uno de los mejores amigos de Winnie the Pooh?
1.- Gopher
2.- Goomer
3.- Gruder

El premio

Sony y PlayStation Magazine sortearán 50 juegos promocionales de *¡Ven a la fiesta! con Winnie the Pooh* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta









LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
WEB **WWW.UBISOFT.ES**

VIP

Pam y sus colegas macizorras se marcan unos combos para el público (masculino)

COMBOMANÍA

Cuando realizas bien los movimientos, consigues combos. Encadena combos y aumentarás tu barra de potencia y ganarás puntos. Mete la pata y volverán a cero. Después de cada nivel te sale una pantalla de puntos con una puntuación y una calificación, de la A a la F. Consigue una A y Pam te lanzará un besito.



Por un beso de la flaca... Si tu puntería supera el 95%, beso de Pam al canto



SIGUE AL LIDER

En los niveles de lucha, como éste, debes seguir las instrucciones en pantalla. Si no aciertas a realizar el combo preciso, los matones te darán para el pelo. Conforme luchas, los combos que te piden son cada vez más difíciles de ejecutar, así que es mejor concentrarse desde el principio.



MOMENTOS ESPECIALES

A medida que te vas pasando el juego accedes a imágenes y películas en el menú especial. Según los puntos que hayas amasado, luego podrás «comprarlas» para tu galería de fotos y secuencias de vídeo a toda pantalla. Puede que tenga algún sentido, pero aún no lo hemos captado...



UN REPARTO... DE TORTAS

Pam es la estrella, pero *VIP* es una serie coral, con los bronceados y musculosos guardaespaldas (son más que nada chicas, pero también hay algún que otro tipo) chupando también bastante cámara. Y lo mismo pasa en el juego, ya que tanto Natasha como Quick, Kay, Nikki (abajo) y Johnny tienen su oportunidad de brillar como personajes jugables por derecho propio.



De tiros largos. Nikki se carga a mafiosos trajeados en un nivel de puntería



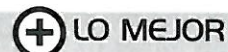
Se mire como se mire, Pamela Anderson es una gran estrella. Aunque ya no es tan grande como lo había sido, sigue en la brecha meneando sus caderas y exhibiendo generosos escotes.

VIP es, después de su etapa en *Los vigilantes de la playa* y su meteórica carrera en el cine, su nuevo vehículo televisivo. Pam interpreta a Valerie Irons, directora de una compañía de guardaespaldas llamada Valerie Irons Protects. De ahí lo de *VIP*.

El juego toma un episodio cualquiera —salvar de la mafia a un cirujano famoso — y le añade una ración «made in PSone» de tiros y sigilo, atándolo todo con algunas secuencias de vídeo de gran calidad. Hay 60 niveles que te llevan a varios escenarios de postín de Los Ángeles. La mayor parte del tiempo estarás pegando tiros en tercera persona (controlando la mirilla con el *stick*) o luchando. En las peleas tendrás que seguir las instrucciones que aparecen en pantalla para hacer que cualquiera de los seis personajes jugables le dé una tunda a alguien. También hay niveles en los que pasas ante los guardias a hurtadillas, en vez de eliminarlos.

La versión previa a la que jugamos se servía demasiado de esta sencilla fórmula, que al cabo de poco se vuelve muy repetitiva. Esperemos que la versión final añada un poco más de libertad a la aventura.

AVANCE



LO MEJOR
- Bonitos vídeos
- Cantidad de niveles
- Pam en abundancia



LO PEOR
- Gráficos mediocres
- Repetitivo
- Sistema de juego muy pobre

NUESTRA PREDICCIÓN

El limitado sistema de juego hará quedar mal a Pam

Ya en tu quiosco



la revista independiente
para usuarios de PlayStation 2®™





Barre con todo. Tendrás cantidad de oportunidades de montar en escobas voladoras



La cosa está que arde. Lord Voldermort tiene un mal día en el lavabo

Gastro-gnómico. ¿Quién quiere sopa de cerumen y excrementos de murciélago?



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Tiene más de conjuros de poca monta que de hechicería pura y dura...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **48,02€ (7.990 ptas.)**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **ARGONAUT**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

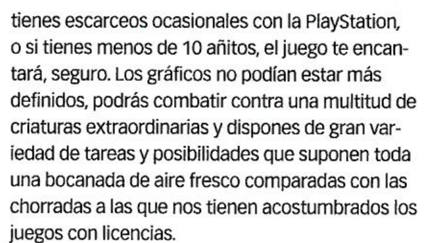
SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN
(PSMag46, 8/10)
Una aventura inmensa y a menudo todo un desafío

LEGO ISLAND 2: LA VENGANZA DE BRICKSTER
(PSMag54, 7/10)
Aventuras a todo color para los jugadores más jóvenes



Suspense, tensión, intriga, misterio. Estos son los ingredientes que hacen la lectura de los libros de *Harry Potter* tan fascinante. Entonces, ¿por qué en el nombre de Lord Voldermort no se encuentra ninguno de ellos en el juego *Harry Potter y la piedra filosofal?* La historia y todos sus maravillosos personajes están ahí, pero, lamentablemente, la magia se ha esfumado por arte de ídem.

Lo cual no quiere decir que se trate de un juego particularmente malo. Si eres *fan* de Potter y sólo



tienes escarceos ocasionales con la PlayStation, o si tienes menos de 10 añitos, el juego te encantará, seguro. Los gráficos no podían estar más definidos, podrás combatir contra una multitud de criaturas extraordinarias y dispones de gran variedad de tareas y posibilidades que suponen toda una bocanada de aire fresco comparadas con las chorradas a las que nos tienen acostumbrados los juegos con licencias.

No obstante, si además de ser un fan de Potter eres un jugador reputado que ya acumula condecoraciones, en ese caso *La Piedra Filosofal* tiene todos los puntos para defraudarte. Vamos a ver, aprender el arte de la magia es tan complicado como aprender el arte de eructar. Está tirado, y es imposible no completar la aventura al primer intento. Si en algún momento te quedas sin tiempo o energía, te vuelven a plantar justo donde te hallabas cuando la cosa se torció, con lo cual todos los puntos acumulados no tienen ningún sentido. No hay nada en juego, nada que perder, ningún número de vidas predeterminado y, por tanto, nada de suspense ni de tensión.

Te llevan de la mano desde el nivel inicial. Para empezar, no dispones de un botón para saltar, así que cuando te encuentras con una serie de plataformas se trata simplemente de guiar al joven mago en la dirección correcta para que dé con una cornisa. Ir a clases para aprender los conjuros que utilizarás a lo largo del juego es una buena idea (además de ser parte esencial del libro), pero, una vez más, resulta demasiado fácil. Cada conjuro se realiza de manera casi idéntica, siguiendo unos combos de botones que aparecen en pantalla, y te avisan cada vez que se presenta la oportunidad de hacer uso de la magia.

Hay docenas de niveles y objetivos distintos que conseguir, que está muy bien, pero si ya has jugado

Qué majo. «¿Nos vamos de parranda esta noche, Harry?»



Ábrete. «Te refieres a abrirme la cabeza, ¿no?»





Altos vuelos. Potter va a que le dé el aire

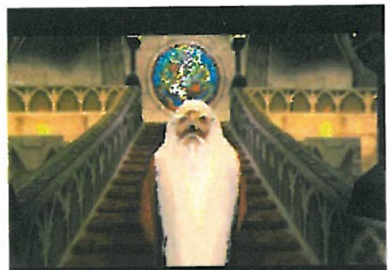


MÁS SALUD

La receta de Snape
En la clase de Pociones puedes aprender a preparar un remedio para recuperar la salud. Puedes usarlo cada vez que te encuentres un caldero



Querido maestro. Ayuda magistral



Historias de dragones

Harry y Hagrid en su hazaña de incubar un huevo



Ha sido niño. En uno de los clips, el pequeño Nobert sale del cascarón

Pirómano. Tras enfrentarse a plantas horribles para recoger Semillas de Fuego, Harry se dirige a la cabaña de Hagrid

Flamante bebé. Hagrid y Harry observan cómo el huevo empieza a calentarse con la ayuda de las Semillas de Fuego que has recogido

Al completar una de las tareas del juego, a menudo se te recompensará con una escena de vídeo. Una vez Harry ha arriesgado la vida en los terrenos del castillo para buscar las Semillas de Fuego necesarias para incubar un huevo de dragón, las devuelve a la cabaña del simpático gigante. Una vez has hecho tu parte, puedes sentarte y ver cómo el juego asume el control y nos muestra el milagro del nacimiento del dragón. Ahhh

a títulos épicos como *Tomb Raider*, por ejemplo, verás que aquí se trata más bien de ir abriéndose camino que de enfrentarse a un desafío. Ejemplo: en uno de los niveles tienes que escapar por las alcantarillas cuando te persigue un trol con muy malas pulgas empuñando una porra. Pensarás que es una hazaña nada desdeñable, teniendo en cuenta la de agujeros que hay que sortear. Pues te equivocas. Mantén el *stick* presionado hacia delante para correr, luego mira hacia el otro lado, hazte la manicura, húrgate la nariz, lee el periódico. ¡Qué más da! ¡*Voilá*! el autosalto esta ahí para que puedas escapar sin las inconveniencias que te supondría tener que jugar realmente.

A pesar de que la mayoría de las pruebas son bastante simples, hay un par de niveles que sí cabría destacar. El primero consiste en una carrera de escobas de alta velocidad por los bosques colindantes al castillo Hogwarts. Es como la carrera de motos voladoras de *El Retorno del Jedi*, pero sin Ewoks. Magnífico.

La sección del juego que se lleva la palma transcurre en la Diagon Alley, una calle londinense donde cualquier elemento de magia y artefacto imaginable está a la venta. Norbert, el dragón de Hagrid tiene una enfermedad que pinta mal. Al estar de vacaciones de medio semestre, Hagrid le pide a Harry que le acompañe de compras para adquirir los ingredientes necesarios para conseguir una cura.

«No todos buscan aventuras horripilantes en islas llenas de zombis»

PUEDES...

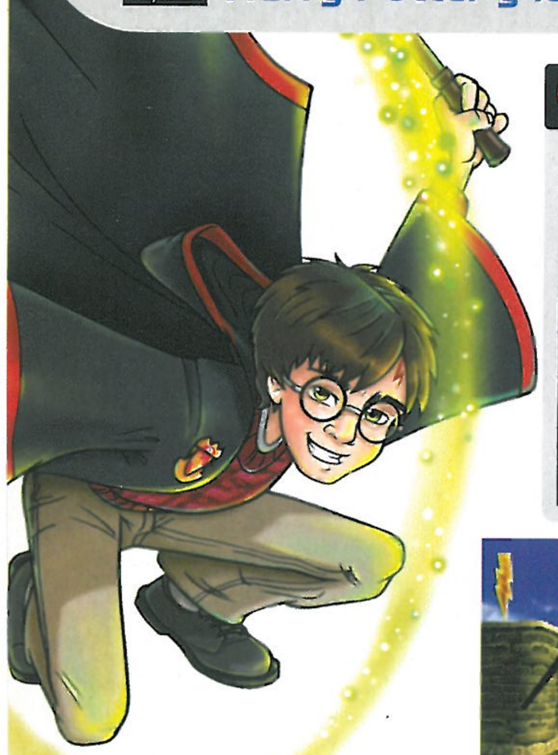


JUGAR A QUIDDITCH
Una vez hayas aprendido a volar en el jardín del castillo, Madame Hooch te invitará a formar parte del equipo de Quidditch de Gryffindor como Buscador, que es la posición de la que juega Harry en los libros. Es necesario un manejo cuidadoso para hacerte con el Snitch dorado, pero una vez te hayas alzado con la victoria, dispondrás de una opción de Liga de Q uidditch en la pantalla inicial.





Esas caries. Esta caja de caramelos contiene algo que te gustará...



¿Enemigos, dices?

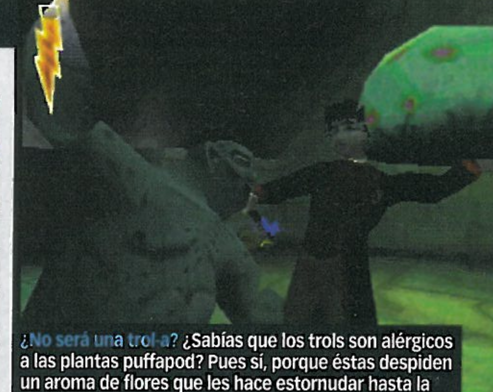
Batallas contra seres extraños y maravillosos



Pata negra. Esta gárgola de piedra porcina toma vida, pero no es nada que el Flipendo Knockback Jink no pueda arreglar



Vaya lata. Si no puedes derrotar a las armaduras andantes con magia, siempre puedes probar con un abridor...



¿No será una trol-a? ¿Sabías que los trols son alérgicos a las plantas puffapod? Pues sí, porque éstas despiden un aroma de flores que les hace estornudar hasta la sumisión







Calcadito, oye. La recreación del interior del castillo Hogwarts es alucinante



Primera lección. No mires abajo

ARTE MAÑAS

Vaya cotorra
Hay cuadros parlantes distribuidos por todo el castillo. Fíjate dónde están, luego entérate de la contraseña por los Weasley y te descubrirán bonificaciones

Después de recoger algunos documentos del impecable interior del banco Gringotts, te diriges al sótano para embarcarte en un viaje en un cochecito de dos plazas. Es una de las pocas ocasiones en este juego en que la adrenalina se te dispara como en los juegos de verdad. Lo más parecido en el mundo de los Muggle sería un viaje de lo más terrorífico en el Dragon Khan. Y, por cierto, seguro que la creación de un parque de aventuras de Harry Potter es cuestión de tiempo. Una vez conseguida la pasta, vas a las tiendas a por los ingredientes que necesitas. Tendrás que completar una pequeña tarea para realizar la transacción y después ya puedes volver al banco a conseguir las pelas necesarias para adquirir el siguiente ingrediente de la lista. Es muy cañero, pero no deja de ser un tipo de diversión demasiado ausente en este juego. A modo de conclusión, digamos que *La Piedra Filosofal* ha sido ideado para jugadores ocasionales y más bien jovenzuelos. Se trata de un intento más que descarado de sacar partido a la popularidad de los libros y la peli pero, en cierto modo, tampoco habría nada que objetar. Al fin y al cabo, no todo el mundo busca aventuras horripilantes en islas atestadas de zombis, ni viajes épicos a través de niveles laberínticos. Sin embargo, al haberlo dejado tan simple, a veces hasta el punto de casi no pasar de ser un cuento interactivo, los desarrolladores se han olvidado del numeroso público que constituyen los jugadores más experimentados. Nosotros también somos fans de Potter, ¿qué pasa? Puede que hubiera bastado con añadir una opción de nivel de dificultad o con predeterminar el número de vidas.

Críticas aparte, *Harry Potter y la piedra filosofal* constituye un excelente ejemplo de un juego con licencia infantil. El popurrí de tareas te impedirá aburrirte y los gráficos son de lo mejorcito que verás en PlayStation. Si tienes menos de diez años y empezaste a jugar a videojuegos después de aprender a andar, te garantizamos que te encantará.

PUEDES...



JUGAR AL AJEDREZ GIGANTE
Jugar al ajedrez en un tablero con piezas gigantes que se mueven por sí mismas es sólo un ejemplo de las docenas de minijuegos disponibles. También es uno de los desafíos más difíciles, en el que Harry tiene que abrirse camino a través del tablero sin que le aplasten. Al otro lado le espera algo muy especial.

«*La Piedra Filosofal* constituye todo un ejemplo de un juego con licencia infantil»



Para alucinar. Cómete ese Flipendo, gamberro

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

- **GRÁFICOS 9**
  El castillo Hogwarts está de miedo
- **JUGABILIDAD 5**
  Variada, pero se pasa de simple
- **ADICTIVIDAD 7**
  Duración razonable y un muchos secretos

CONCLUSIÓN

Puede que para algunos la simplicidad sea un punto negativo





JOYTECH

PS2 y Joytech ¡ Combinación perfecta !

Analogue Jolt Controller 2

¿ Por qué está considerado uno de los mejores Dual Shock® ?



...porque tiene diseño ergonómico, porque todos sus botones son analógicos (incluida la cruceta de dirección), porque es compatible con PSX, PSOne, PS2 y porque cuando lo tengas en las manos... notarás la diferencia.

16 Mb Memory Station

¿ Te gustaría que tu Memory de 8 Mb pasase a tener 24 Mb ?

...consíguelo insertando tu Memory de 8 Mb en la Memory Station. Así obtendras una capacidad total de 24 Mb

MOTOR BIKE

► El primer simulador de motos para Playstation y PC

Gran sensación de realidad
100% compatible Dual Shock Digital, Dual Shock Analógico y NEGCON (versión consola)
Gas y freno analógicos para aceleración y frenado progresivos
2 motores de vibración en la barra de control que proveen de un excelente efecto de vibración durante el juego
Válido para cualquier juego que incorpore un manillar (motos de carrera, motocross, bicicletas, motos de agua, etc...) y mucho más...

*¡ Utiliza el **MOTOR BIKE** con los juegos que prefieras !*

Sharp Shooter 2

¿ Por qué es la más completa del mercado?

Porque es la pistola con puntero laser compatible con PS2, PSOne y PSX. Funciona en modo normal, Auto recarga, Auto recarga +disparo automático. Tiene botones especiales A/B, GunCon y modo normal; y además incorpora el adaptador GunCon.

CD & DVD Remote Controller

¿ Por qué es el mando a distancia más pequeño y el más dificil de perderse ?



Porque con el tamaño y la forma de una Memory Card, cuando no lo utilices puedes guardarlo insertándolo en la ranura de la Memory Card de tu consola. Controla todas las opciones del audio de tu PSX/PSOne y el audio/video de tu PS2. Incorpora receptor y mando a distancia.

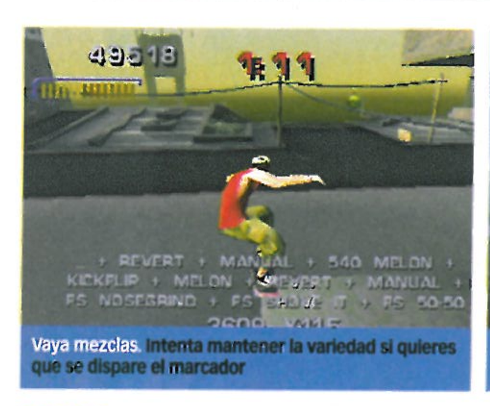
...no dejes de consultar nuestra amplia gama de productos para las demás consolas !

Distribuidor exclusivo de productos Joytech

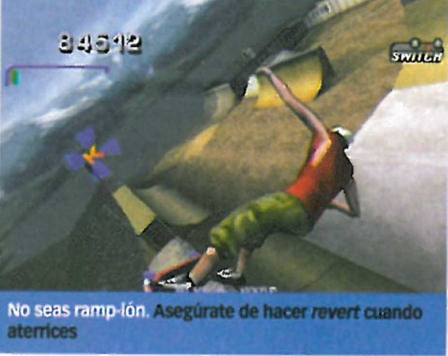
www.flexiline.es



Flexiline S.A. c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es



Vaya mezclas. Intenta mantener la variedad si quieres que se dispare el marcador



No seas ramp-lón. Asegúrate de hacer *revert* cuando aterrices



DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **48,02 € (7.990 Ptas)**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+16**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
(PSMag55, 9/10)
Todo un as de la BMX

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
(PSMag46, 9/10)
Si aún no lo tienes, que sepas que es el mejor de la saga

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Es el halcón todopoderoso... y todos lo alabamos y nos arrodillamos ante él. Pero, ¿seguirá nuestro valiente rey del *skate* en la misma onda?

«Grindada» por aquí, «grindada» por allí, una patadita al monopatín, giros, saltos descomunales... y la puntuación sigue subiendo como la espuma. Vamos enlazando acrobacias, como si se tratara de trozos de cuerda, y alcanzando las puntuaciones más bestiales de la historia.

Bienvenido a *Tony Hawk's Pro Skater 3*. Es una locura la de puntos que despliega, ¡y estamos encantadísimos!

Verás, esta vez dispones de un nuevo movimiento para mantener bien alto el listón, y la puntuación, claro. *Tony Hawk's Pro Skater 2* nos obsequió con el *manual*, que consistía en un movimiento de nada para ayudarte a enlazar acrobacias, sin embargo, resultaba imposible meterte de lleno en un *manual* después de realizar acrobacias en las rampas. Pues bien, todo esto ha cambiado, gracias a la introducción del *revert*. Bastará con darle un toque al botón R1 al aterrizar de la rampa para pasar directamente a dar el *revert*, que hará aumentar tu puntuación, además de preparar a tu *skater* para cambiar a un *manual*. A partir de este momento, ya puedes disfrutar de lleno marcándote una «grindada», otro *flip trick*, o lo que sea.

Básicamente, lo que quiere decir es que puedes enlazar una cantidad impresionante de movimientos, a la vez que aumentas los multiplicadores de puntos.

Pero no sólo de grandes puntuaciones vive *Tony Hawk's 3*. Para empezar, cuenta con toda una nueva serie de niveles alucinantes para explorar y conquistar. Al igual que en *Tony Hawk's 1* y *2*, cada nivel ofrece una serie de objetivos que sólo podrás completar previa exploración minuciosa. En el nivel del barrio residencial, por ejemplo, hay todo un entramado de cables telegráficos que atraviesan el firmamento. Y será precisamente «grindando» a lo largo y ancho de estos cables como conseguirás recoger las bonificaciones y algún que otro objetivo del nivel. Pero primero te las tendrás que ingeniar para subirte hasta ahí arriba...

Nuestro favorito es el escenario del Aeropuerto. Todo el nivel es como una pista de esquí enorme que desciende por toda una serie de escaleras

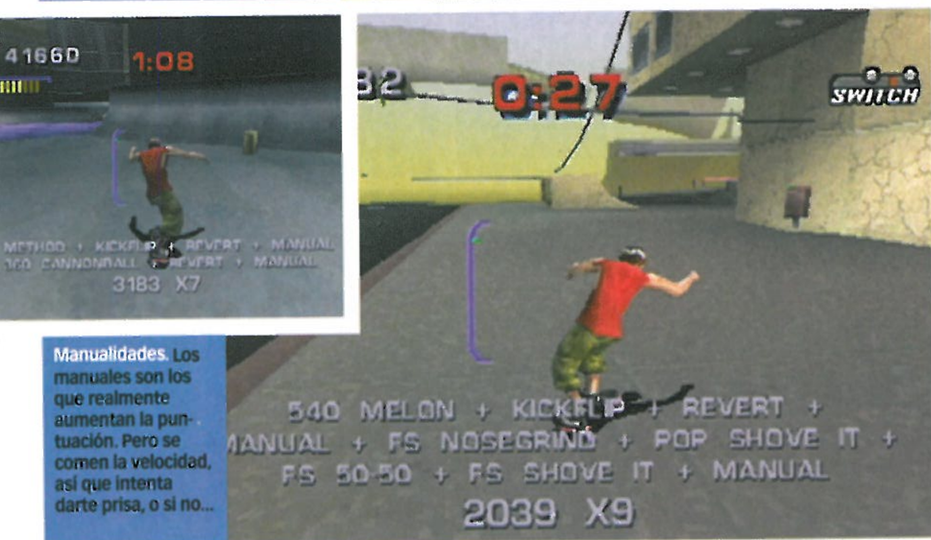


Aires de grandeza. Recoge las fichas para comprar esos atributos extra tan codiciados


Parque a medida. Nunca fue tan fácil crear tu propio parque



Tiempo al tiempo. Las *lipstricks* son un tema complicado, así que no te pases



Manualidades. Los manuales son los que realmente aumentan la puntuación. Pero se comen la velocidad, así que intenta darte prisa, o si no...



Equilibrios. ¡Baja el morro!

mecánicas hasta llegar a la sala de espera. Si tienes un poco de cuidado, puedes pasar de una escalera a otra «grindando» y haciendo *manuals*, realizando *fliptricks* y acumulando, así, unos cuantos puntos bastante tontos, la verdad. Pero, como oirás decir a todo jugador de *Tony Hawk's* que se precie, lo importante no es siempre la puntuación. Poder bordar una serie de codiciadísimas proezas como ésta, sin acabar con la cabeza incrustada en la pared o sin que el monopatín salga disparado bajo tus pies, es una de las experiencias más satisfactorias que puede vivir un jugador.

En el modo carrera, el sistema de atributos y mejoras difiere ligeramente respecto a las anteriores entregas de *Tony Hawk's*. En vez de ganar dinero completando los objetivos del nivel y compitiendo en torneos (para luego gastarte la pasta en mejorar las estadísticas de tu *skater* o en la adquisición de nuevas tablas o acrobacias), encontrarás repartidas por los niveles unas fichas especiales de atributos. Normalmente, se encuentran en zonas de accesibilidad más que difícil, así que tendrás que desplegar toda tu habilidad para hacerte con ellas. Todas las que recojas, las podrás canjear entre un nivel y otro por mejoras en los atributos de tu patinador, como las de *liptricks*, velocidad y aire. Pensamos que el atributo de equilibrio en las barandas vale la pena mejorarlo cuanto antes, ya que una manera excelente de acumular esas puntuaciones tan bestiales es «grindando» entre las zonas de *fliptrick*.

La banda sonora constituye el complemento perfecto para la acción, con canciones de The Ramones, House Of Pain y Del The Funky Homosapien. Sin embargo, el hitazo es, sin duda, *Ace Of Spades*,

Miedo escénico

Hay suficientes escenarios como para que el acróbata más voraz se pase toda la vida saltando. Encontrarás desafíos durísimos hasta en los niveles iniciales...

LA FUNDICIÓN



La Fundición es el primer nivel, así como tu primera introducción a la inmensidad de oportunidades para marcar puntos que te ofrece *THPS3*. Pero cuidado, porque los tanques de acero fundido son incompatibles con los endebles cuerpecitos de los patinadores.

BARRIO RESIDENCIAL

Bienvenido al barrio residencial. No tardarás en derribar antenas parabólicas, «grindar» por los tejados de la peña, asustar a los vendedores de helados, resumiendo, en convertirte en una amenaza para la sociedad. Las «grindadas» en los cables telegráficos son peliagudas, pero las bonificaciones aguardan a los más hábiles...

LOS ANGELES



Los Ángeles está repleta de oportunidades increíbles para «grindar» y otras chuladas similares. Hay incluso un ascensor que te conduce hasta las azoteas, desde donde te puedes deslizar por un cable eléctrico para volver abajo. ¡Para quitar el hipo!

AEROPUERTO

Sólo existe un tipo de vehículo capaz de volar en este aeropuerto... Tiene cuatro ruedas y está hecho de madera. Algunos objetivos son tremendamente duros de alcanzar, pero cuando te hagas con ellos te sentirás más que orgulloso.

LA CALLE DEL *SKATER*



Los parques para patinadores son lugares intensos y cargados de puntos. El truco está en localizar los huecos, «grindadas» y rampas que son, básicamente, todas las zonas que pueden enlazar para aumentar los multiplicadores y conseguir puntuaciones alucinantes. El Skater Island es un ejemplo de estos parques. Si eres hábil y te mueves con soltura, puedes transformar toda una carrera de un minuto en una sola y prolongada acrobacia, que hará que se dispare el marcador. Pero, ojo, esto sólo si eres hábil.

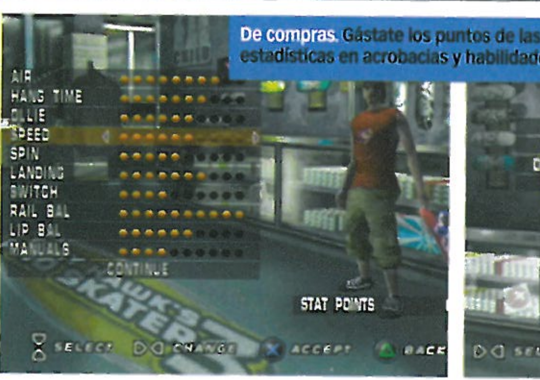


Ten más fe. Haz que aumente la barra especial y podrás hacer milagros



PISTA CLAVE

¡En pie!
Cuando te la pegues (y te la pegarás), te costará la tira recuperarte. Pero, si pulsas ⊗ como si en ello te fuera la vida, tu *skater* se pondrá en pie antes de que puedas decir «tibia fracturada».





De compras. Gástate los puntos de las estadísticas en acrobacias y habilidades

Remix. En las «grindadas» por las barandas largas, sigue mezclando las acrobacias

de Motorhead, ya que notarás como tus habilidades acrobáticas avanzan a pasos agigantados al ritmo de los berridos que Lemmy te brama al oído como un borracho totalmente ido.

Bueno, pues pese a tanta maravilla suculenta, también resulta un pelín decepcionante. Esto es debido a unos cuantos detalles CON importancia. Para empezar, está el tema de los *reverts* y los *manuals*... Vale, disponemos de los movimientos necesarios para realizar acrobacias increíbles, pero son demasiado difíciles de hacer. Claro que no cuesta nada aprender el método y hacerte con los botones adecuados para cada combo. Lo que ocurre es que los controles no siempre son lo suficientemente sensibles como para elegir el que tú has pulsado. Así que te puedes quedar rechinando los dientes de rabia cuando el *manual* crucial, sí, el que enlazará todas esas acrobacias tan alucinantes para conseguir una puntuación del tamaño de King Kong, va y falla. ¡Arrrgg!

Además, este juego no está tan pulido como *Tony Hawk's* 2. En algunos lugares es poco nítido, lo cual se debe más que nada al tamaño de los niveles abiertos. En algunos niveles un poco de niebla sí que contribuye a reducir la distancia de trazado y le resta presión al procesador, pero en cualquier caso se nota el bajón después de *THPS2*.

Sin embargo, no deja de ser una pasada de juego, lleno de acrobacias y trompazos. Cualquier jugador que disfrutara con las dos primeras partes de la saga, babeará con *THPS3*, de eso no cabe duda. Es la mar de divertido, bestial y todo un desafío, justo como a nosotros nos gusta. ●

«No está tan logrado como *Tony Hawk's 2*»

PUEDES...



SER ESPECIAL
Llena la barra especial hasta los topes con una sola acrobacia. Ve a la rampa más cercana. Salta desde arriba y mantén pulsados ⓔ y ↙, y así girarás hasta conseguir un *method*. Da un giro de 360º, haz un aterrizaje impecable, y la barra especial volverá a estar llena. Ahora ya puedes empezar a practicar esas piruetas especiales y esos *reverts* cuando aterrizas.

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

● **GRÁFICOS 9**
Tan impresionantes como siempre

● **JUGABILIDAD 8**
Adictivo, desafiante y reconfortante

● **ADICTIVIDAD 8**
Muchísimo que ver y hacer

CONCLUSIÓN
Algo menos logrado que sus predecesores, pero sigue rezumando diversión





Por donde no van los tiros. Para seguir vivo deberás ser muy hábil.



Mochila. Recoja sus problemas y salga al campo, soldado.

TOMA NOTA

Apunta alto

Puede que las metralletas sean un bulto metálico que te ocupen la mitad de la vista, pero a quemarropa resultan muy eficaces. Les darás siempre ycuando tu blanco esté por encima del cañón.

HIDDEN & DANGEROUS

La guerra es un infierno, máxime cuando no puedes usar un rifle para salvar la vida

DATOS



- DISPONIBLE **SÍ**
- PRECIO **17,97 € (2.990 ptas.)**
- DISTRIBUIDOR **PROEIN**
- DESARROLLADOR **TARANTULA**
- RESTRICCIÓN DE EDAD **+ 13**
- IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
- JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND (*PSMag48*, 9/10)
El título seminal de la segunda guerra mundial

TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS (*PSMag47*, 7/10)
Sigilo del mejor. ¡Ninjas salvajes!



Bienvenido a la Segunda Guerra Mundial. Tú y tu selecta banda de asesinos silenciosos habéis sido enviados a territorio ocupado por el enemigo para interrumpir sus vías de suministro, destruir blancos estratégicos clave y, en general, provocar un mar de confusión ante las narices de los nazis. Estáis muy bien escondidos («hidden»), y con la cantidad de material que lleváis sois peligrosos («dangerous»), eso es indiscutible.

Pero... los malos también. *Hidden & Dangerous* no es un *shooter* en primera persona al uso: las balas duelen *de verdad*. Sólo puedes encajar algunas antes de sucumbir, y entonces habrá que volver a la primera casilla. Pero aunque eso suene muy riguroso, en realidad está muy bien, ya que ayuda a proporcionar ese maravilloso elemento del que tantos juegos carecen: tensión. Cuando se arma la gorda y te ves metido en un tiroteo en toda regla, estás en un apuro... tú sólo eres uno, y ellos un mogollón.

Así, el sigilo está a la orden del día. Arrastrarte sobre tu estómago, apostarse y tirar a distancia contra los enemigos, y colarte para plantar minas antipersona en las trayectorias de los guardias de ronda son el tipo de actividades en las que deberás destacar. Deberás, asimismo, estar muy despierto, y recordar cuáles son los mejores puntos para cubrirse; cuando las balas empiecen a volar, necesitarás posiciones defensivas seguras a las que retirarte y desde las cuales tirar.

Desde luego, son muchas y muy conseguidas las cosas que aquí tienen lugar. Y nos sabe mal si hemos alimentado tus esperanzas, pero es que también es un juego con algunos fallos bastante graves. Las meras acciones de mirar a tu alrededor, apuntar la pistola e ir de A hasta B son actividades poco sistemáticas. Los controles son demasiado difíciles de manejar para el trabajo de precisión que el juego requiere, y resultan especialmente malos cuando usas el rifle de francotirador en el modo de zoom. Intentarás efectuar pequeños movimientos para alinear tu blanco con total precisión, sin embargo, cada vez que le des un toque a la cruceta o al *stick* analógico, hasta el más mínimo, tu pistola se meneará como la raqueta de Pete Sampras. La manera que han tenido los diseñadores de solventar este problema es asegurarse de que tus armas alcancen a cualquier cosa que esté al menos algo cerca de la mira, cargándose así el elemento de la puntería certera. ¡Una verdadera pena!

Divertido a ratos, horrible en otros, *Hidden & Dangerous* es un juego con problemas. Te puedes divertir con él, pero nunca te sacudes la sensación de que este título está por terminar. Lo peor es que, con tiempo y esfuerzo, los problemas del juego se podrían haber subsanado. Lo sentimos, chicos, pero aquí los *kartofen* llevan las de ganar, aconsejamos la retirada. El mando estratégico de *PSMag* corta y cierra.

«No es un *shooter* en primera persona al uso»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

- **GRÁFICOS 6**
  Texturas temblorosas, niebla por un tubo
- **ADICTIVIDAD 5**
  Tan cerca y, sin embargo, tan lejos
- **JUGABILIDAD 7**
  Abundantes misiones por delante

CONCLUSIÓN

Genial a ratos, pero lastrado por unos controles penosos y la falta de precisión







Un sol de juego. Entre los esplendorosos escenarios hallamos montañas, poblados y la sabana

KIRIKÚ

¿Problemas en la tribu? Repite con nosotros: Hakuuuna Matataaa...

Es probable que nunca hayas oído hablar de *Kirikú*. Nosotros, desde luego, tampoco, hasta que la paloma mensajera de *PSMag* llegó con esta amable aventurilla de plataformas en el pico. *Kirikú y la hechicera* es una película francesa de animación basada libremente en un relato tradicional del folklore africano. El filme cuenta la historia de Kirikú, un niño africano, y su lucha por liberar a su pueblo de las garras de la malvada hechicera Karaba (vamos, que ser la «karaba» no siempre es algo positivo).

En el juego interpretas al pequeño héroe en cuestión, que tiene el despiste de olvidar ponerse el pañal y se pasa toda la aventura yendo de aquí para allá en cueros, lo cual en la vida real podría ser un poco temerario. Tras un baño rápido y una breve parrafada en la cabaña de tu mami, donde te enteras de que Karaba y sus secuaces han hecho desaparecer a todos los hombres del poblado (pero ¿por qué?), debes salir al gran mundo exterior a resolver el misterio.

La jugabilidad de *Kirikú* apenas ofrece nada que no se haya hecho ya muchas veces en los plataformas 2D y, así, tiene un marcado sabor de la vieja escuela. Es el típico asunto de avanzar con *scroll* lateral/recoger ítems/aporrear malos, aunque con una presentación de relumbrón. Pese a la familiaridad, no deja de ser una opción muy jugable para los seguidores del género, y está cargado de detalles agradables.

«La poca originalidad se compensa con ambientación»

El avance a través de los muchos niveles está muy bien elaborado. Nuestro superchiquitín se encuentra a varios parientes por el camino, quienes le dan objetos de utilidad y le enseñan movimientos y magia que le ayudarán en su empresa. Especialmente entretenido es el «sombrero del tío», un ingenio digno de cualquier aventurero videojueguil: protégete escondiéndote debajo de él, empléalo como paracaídas al saltar desde precipicios o úsalo para rebotar sobre las cabezas de los enemigos. ¿Quién necesita corazas y rifles de francotirador?

En esta aventura, la falta de originalidad se compensa con ambientación. La historia es encantadora y los gráficos, una delicia: los tonos cálidos y fondos bien dibujados le confieren una sensación de autenticidad mucho más lograda que la de la África pasada por el tamiz Disney de *El rey león*.

Kirikú es un crío entrañable y su juego destaca por encima de la media. Para los jugones más jóvenes y los fanáticos de las plataformas vale la pena echarle un vistazo. ●

DATOS



- DISPONIBLE **SÍ**
- PRECIO **29,99 € (4.990 ptas.)**
- DISTRIBUIDOR **CRYO**
- DESARROLLADOR **OUAT ENTERTAINMENT**
- RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
- IDIOMA **CASTELLANO**
- JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

CRASH BANDICOOT 3
(*PSMag24*, 9/10)
La coronación de Crash en la cumbre

ABE'S EXODDUS
(*PSMag24*, 8/10)
Estrafalaria diversión plataformera con cuescos explosivos

Boy scout. Aunque te conducen por un camino marcado, hay abundantes cuevas por descubrir

TOMA NOTA

Pañal no, puñal sí
Los malos se llaman Fetiches. No te acerques demasiado que muerden. Usa tu cuchillo para apuñalarlos, y si el cuchillo se queda sin energía ¡sáltales a la cabeza!

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

- **GRÁFICOS 7** Bonitos, atmosféricos y originales
- **JUGABILIDAD 5** Un plataformas estándar
- **ADICTIVIDAD 6** Corto pero agradable

CONCLUSIÓN
Un plataformas simpático con uno de los personajes más monos que hemos visto



GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES

La conquista del oeste... con un mando y una pistola de luz

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**

PRECIO **30,02 € (4.995 ptas.)**

DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**

DESARROLLADOR **REBELLION**

RESTRICCIÓN DE EDAD **+ 13**

IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**

JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

TIME CRISIS
(PSMag12, 9/10)
El primero y mejor

TIME CRISIS: OPERACIÓN TITAN
(PSMag52, 8/10)
Diversión estética con pistolas y múltiples rutas

Con un vibrante *riff* de guitarra y el tintineo de unas espuelas, abres de un puntapié las puertas de la cantina y entras con paso decidido y arrogante, con todos los rufianes del local apuntándote con una pistola. No se puede ser Jesse James sin que tu cabeza tenga un precio.

Bienvenido al maravilloso mundo de *Gunfighter*. Porque desde luego es maravilloso. Pero lo realmente asombroso es que nadie hubiera hecho antes un juego del oeste para pistola de luz. ¿De qué iba todo eso del oeste? De tener buena puntería. ¡El paraíso para las pistolas de luz! En fin...

Embutido en la piel de Jesse James, te abres camino a balazos a través de numerosos escenarios clásicos de los *spaghetti-western*, como las tabernas, las ciudades fantasma y las minas de oro. La acción sigue en gran medida las pautas de *Time Crisis*. Para aquellos que no hayan disfrutado de sus exquisiteces (¿dónde os habíais metido?), esto significa que se trata de un *shooter* «sobre rieles». No tienes control sobre adónde vas pero, vayas donde vayas, empiezas a cubierto. Con el mando en una mano y la pistola de luz en la otra (el método que recomendamos), le das un toque a un botón del mando para asomar de repente, pelas a unos cuantos vaqueros y vuelves a agazaparte para recargar y evitar la lluvia de balas. Luego te mueves de un área a otra, antes de encontrarte a un jefe de fin de nivel, al que habrá que hacerle muchos más agujeros que a los demás. Es una fórmula sencilla pero perfecta, y seguramente por eso la ha usado Rebellion.

La música es algo a lo que muchos juegos no dan mucha importancia, pero la banda sonora de *Gunfight* es de lo mejorcito; una especie de cruce entre *El bueno, el feo y el malo* y *Pulp Fiction* que crea un ambiente perfecto, al igual que los escenarios del juego. Hay cantidad de detallitos que te hacen esbozar una sonrisa burlona, como lo de ver a tu compañero sobre la grupa de un caballo con una soga alrededor del cuello y atada a un árbol. Tienes un tiro, sólo uno, para cortar la cuerda; si fallas, el caballo se desboca y dejas a tu amigo «colgado». O aquella otra parte en la que abates a un gringo que maneja una ametralladora de tambor, ocupas luego su lugar detrás del arma y arrasas a un ejército de pistoleros bribones. Una gozada.

Por desgracia no faltan fallos. Para empezar, los gráficos; estamos hablando de la calidad de la versión final de un juego original de PlayStation. Pues no matan. Pero, eh, podemos perdonarle este defecto; al fin y al cabo, es muy divertido, y todo eso. Lo que ya es menos disculpable es la forma en que el juego a veces parece olvidarse de que has pegado un tiro. Puedes estar martilleando el gatillo y, en ocasiones, no sucede nada. En medio de un intenso tiroteo, esto puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte. Y, por último, es muy corto. Podrás pasarte el juego enterito en cosa de una hora.

Y son estas molestas faltas las que hacen que *Gunfighter*, en vez de «genial», se quede en «divertido». Con todo merece la pena, sobre todo si tienes una G-Con tirada por ahí acumulando polvo.

«La acción de *Gunfighter* sigue, en gran medida, las pautas de *Time Crisis*»

Tirador de primera. ¿Te crees el pistolero más rápido del oeste? Ve a por tu G-Con...



Bocas. Mucha palabrería, pero un leve movimiento del dedo índice y tendrá algunos pixels menos...



En la mina. No hay forma de escapar de esos molestos truhanes

TOMA NOTA

HIPERMÉTROPE
Los pistoleros más cercanos suelen ser los más fáciles de matar. Son los tipos del fondo los que cuestan más de despachar

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

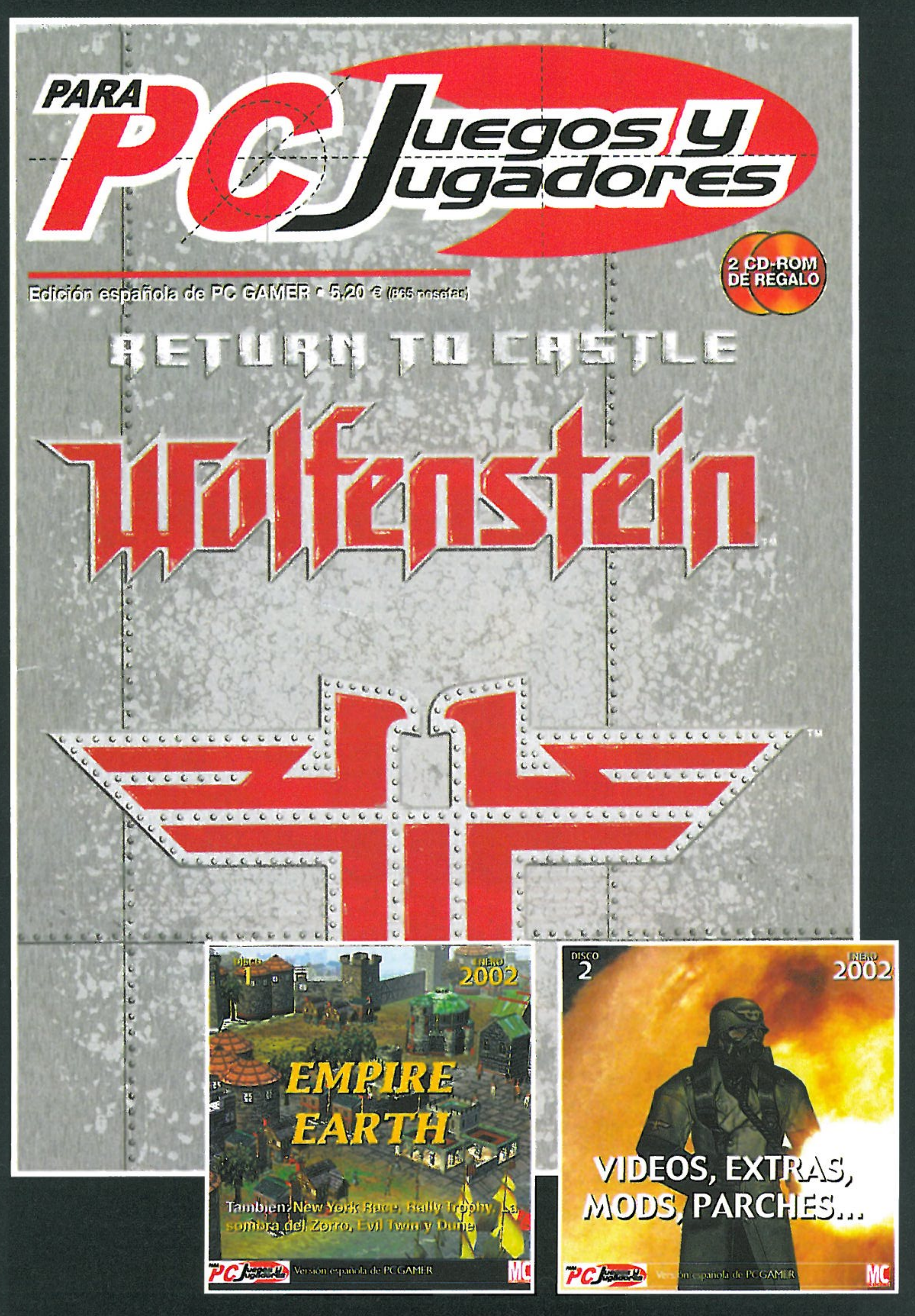
- **GRÁFICOS 5**
  Bastante toscos
- **JUGABILIDAD 7**
  ***Shooter* de primera deslucido**
- **ADICTIVIDAD 4**
  Los subjuegos ayudan, pero son cortos

CONCLUSIÓN

Con bastantes aspectos por pulir, pero muy divertido mientras dura



NÚMERO 38



EN LA CALLE

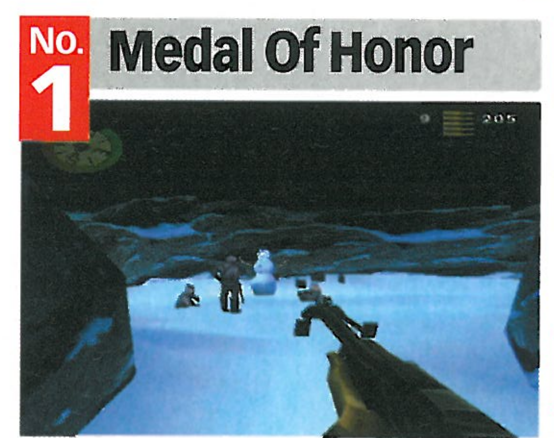
Clasificados

LOS MEJORES JUEGOS PLAYSTATION DE TODOS LOS TIEMPOS

Los 5 mejores *shoot 'em up*

Si te van las armas grandes y los cerebros pequeños, aquí tienes los mejores juegos de tiros para dar rienda suelta a tu gatillo

No. 1 Medal Of Honor



En *MOH* encarnas a un agente secreto aliado en un angustioso recorrido tras las líneas enemigas en la Alemania nazi. Sumergido en una atmósfera absorbente, deberás cumplir unos objetivos que van desde sabotear submarinos hasta rociar con plomo a todo bicho viviente. Genial en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag37*** DEMO **NO**

EL TRUCO ***Power-up* especiales:** Introduce DENNISMODE como contraseña para *power-up* especiales en el modo multijugador

No. 2 Alien Resurrección



La muerte a causa de un chorro de ácido acecha en cada esquina de esta claustrofóbica y perturbadora pesadilla que mezcla aventura y combate de un modo increíble. Difícil pero apasionante. ¡Eh! ¿Qué ha sido ese ruido? ¡Arghhh!

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** VÍDEO ***PSMag49***

EL TRUCO **Para acceder al menú de trucos:** Ve a la pantalla de opciones y pulsa ◎,←,→,◎,↑,R2

No. 3 Time Crisis



Prepara tu pistola para el festival de tiros arcade más adictivo y frenético en PlayStation. Más te vale mantener los ojos bien abiertos y ser rápido con el gatillo si quieres acabar con la horda de matones vengativos que han secuestrado a la hija del presidente.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag12*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **Menú de trucos:** Dispara al centro de la «r» de «Crisis» y al centro de la mirilla que aparece al lado de la palabra «Time»

No. 4 Colony Wars: Vengeance



Si eres de los que les gusta dar vueltas a bordo de una nave espacial y enfrascarse en varias misiones de combate, no busques más. Aquí tienes un soberbio *shooter* espacial variado, cautivador y con unos gráficos de otra galaxia. No podrás dejarlo.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag24***

EL TRUCO **Destruir naves con un disparo:** En la pantalla de contraseñas, introduce «Tsunami»

No. 5 Quake II

Un gran divertimento en primera persona que te obliga a abrirte paso, cargado de armamento futurista, por un planeta hostil en el que te enfrentarás a implacables legiones de alienígenas asesinos. Los gráficos son impresionantes; la jugabilidad, explosiva, y la durabilidad, garantizada.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Trucos multijugador:** Completa el juego individual para conseguir opciones y trucos adicionales en el modo multijugador

Los 5 mejores juegos de deportes

Éstos son los ídolos que lograron subir al podio de PlayStation

No. 1 ISS Pro Evolution 2



***ISS* es el mejor juego de fútbol** del momento —en cualquier consola— y si, además, se trata de tu deporte preferido, estás, sin duda, ante uno de los mejores juegos de la historia. *ISS* es de lo más realista y adictivo que hayas visto jamás, ¡no marcarás dos goles iguales! Es lo más parecido al fútbol de verdad. Si no forma parte de tu colección, te estás perdiendo algo serio.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag52*** DEMO ***PSMag54***

EL TRUCO **Torneo adicional:** Para tener acceso a un torneo adicional, gana todas las competiciones de liga y copa

No. 2 Tony Hawk's Pro Skater 2



***Tony Hawk's* es un juego brillante** que no admite rival dentro del género del deporte callejero. Una variedad de piruetas casi infinita, unos recorridos ingeniosos y un modo de progresión exigente respaldan una animación exquisita y una jugabilidad irresistible. Te cautivará.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag44, 53***

EL TRUCO **Jugar como Spiderman:** Crea a tu propio *skater*, termina el juego con un 100% y tendrás a Spidey

No. 3 Everybody's Golf 2



Golf arcade sencillo y divertido para hasta cuatro jugadores, que deja a un lado jerseys chillones y pantalones a cuadros. Los cómicos personajes contribuyen a la alegre atmósfera de un juego que , no por divertido, deja de ser fiel al deporte de los hoyos.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO ***PSMag43***

EL TRUCO **Para desbloquear todo:** Introduce 2GE como tu nombre de jugador

No. 4 Anna Kournikova's Smash Court Tennis



***Smash Court* consigue** dar un giro divertido a un deporte que suele ser bastante soso. Tras unos gráficos sencillos con aire *retro* se esconde un juego arcade travieso, algo tonto y «chinchón», pero muy entretenido, sobre todo en el modo para cuatro jugadores. Todo un *ace*.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag33***

EL TRUCO **Todas las secuencias finales:** Cuando aparezca «Press Start» en el menú principal, pulsa ↑ x4, ↓ x4, ← x4, → x4

No. 5 NBA LIVE 2001



La serie *NBA Live*, de EA, siempre ha ido muy por delante de sus perseguidores. En esta entrega, sigue machacando, taponando y cubriendo como nadie para ofrecer un espectáculo de fluidez y velocidad en la chirriante cancha. Una joya para los amantes de las pelotas naranjas.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag50*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Juega como Michael Jordan:** Gánale en un uno contra uno y podrás jugar con él en el equipo clásico

Los 5 mejores juegos de carreras

Gasta neumáticos —y pulgares— con los juegazos que ocuparon la *pole*

No. 1 Gran Turismo 2

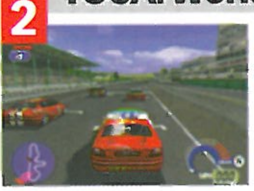


¡Un juego impresionante! Ningún otro título puede hacerle sombra. Ni en número de coches, ni en realismo, ni en ajustes mecánicos, ni en acción. La curva de dificultad está perfectamente diseñada y te lleva de conductor novato en un cuatro latas a campeón a bordo de una bestia de 800 CV. Gráficos exquisitos y una jugabilidad que te durará meses. ¡Todo el mundo debería tener *GT2*!

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag38*** VÍDEO ***PSMag40***

EL TRUCO **Superlicencia:** Gana todas las licencias (A, B, Int. A, Int. B, Int. C) para desbloquear la opción de «superlicencia» en el menú de licencias

No. 2 TOCA: World Touring Cars

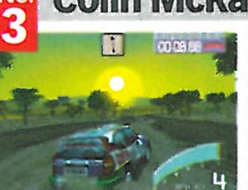


Este tipo de carreras siempre ha prevalecido ante la Fórmula 1 por la espectacularidad de sus choques y el derroche de acción. *WTC* captura el agitado espíritu competitivo de estas carreras en una amplia e impresionante selección de coches y circuitos internacionales.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag45*** DEMO ***PSMag47, 50***

EL TRUCO **Nitropropulsión:** Introduce GLYCERINE como código de acceso y mientras juegues pulsa L1

No. 3 Colin McRae Rally 2.0

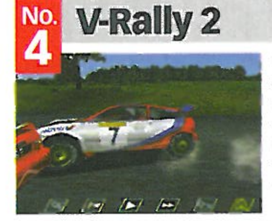


Una exquisitez que incluye los coches y circuitos auténticos del campeonato mundial de rally. Unos gráficos detallados e impecables y un manejo de lo más realista lo auparon como campeón de los simuladores de rally. ¡Es de ensueño!

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag42*** DEMO ***PSMag45***

EL TRUCO **Para conseguir el Ford Puma:** En la pantalla para crear a un nuevo piloto, introduce COOLESTCAR

No. 4 V-Rally 2

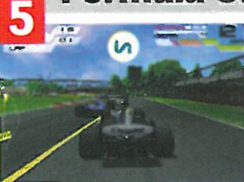


Para los puristas y para los entusiastas del motor. *V-Rally 2* sólo admite la competencia de *Colin McRae*. Tu flamante máquina acabará rebozada en barro... ¡qué gustazo! Nada, unos arreglillos y a correr de nuevo.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag39***

EL TRUCO **Desbloquear todo:** En «Game Progression» pulsa L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, ⊗, + SELECT sobre cada casilla

No. 5 Formula One 2001



Es la última encarnación de una serie veterana en el asfalto de las carreras F1. *2001* ofrece el equilibrio perfecto entre la planificación estratégica por equipos y las carreras arcade. Por supuesto, todos los circuitos, equipos y conductores son reales. Brillante, aunque no perfecto.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag53*** DEMO **NO**

EL TRUCO **De momento no hay... ohhhh**

Los 5 mejores juegos de conducción arcade

Persecuciones, embestidas y tiroteos que te impactarán

No. 1 Driver

Tanner, un policía secreto que va a su aire, es el protagonista de este juego de conducción con misiones y uno de los personajes con más sangre fría de PlayStation. Peina con él los peores callejones de la América de los setenta en coches descomunales, infíltrate en una banda criminal y esquiva a los coches patrulla. A veces puede ser difícil, pero siempre resulta de lo más emocionante.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag29*** DEMO ***PSMag29, 32***

EL TRUCO **Suspensión larga:** En el menú principal, pulsa R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

No. 2 Grand Theft Auto



Un juego de conducción anárquico, basado en misiones, en el que recorres ciudades estadounidenses librando una cruenta batalla contra los gángsteres rivales. Tildado por algunos de pura violencia sin sentido, parece que pocos le vieron la gracia a eso de atropellar a gente para ganar.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag15*** DEMO ***PSMag15***

EL TRUCO **Coordenadas visibles:** Introduce BLOWME como tu nombre de jugador

No. 3 Wipeout 3: Special Edition



Sublimes carreras del siglo XXI en las que pilotas un aerodeslizador armado por unos circuitos que parecen montañas rusas de neón. Aúna lo mejor de los tres *Wipeout* anteriores. Inolvidable.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Aceleración y escudos ilimitados:** Introduce GEORDIE como nombre de jugador por defecto

No. 4 World's Scariest Police Chases



Inspirado en un *show* televisivo de la cadena Fox, este juego de polis y cacos nos ha impactado. Incluye un fantástico modo cooperativo en el que, mientras un jugador conduce, el otro va de copiloto, disparando. Algo corto, pero muy bueno.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag56*** DEMO **MUY PRONTO**

EL TRUCO **Todas las armas y bonus:** Pulsa lo siguiente: ←,→ L1, R1, ○, □, R2, L2

No. 5 Rollcage Stage II



Deberás pilotar a velocidades de infarto en unas máquinas que giran sobre sí mismas y que vienen equipadas con un armamento de lo más impresionante. Si logras desbloquear todo, dispondrás de 60 circuitos y 16 modalidades de juego.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag39*** DEMO ***PSMag41***

EL TRUCO **Todos los coches:** Introduce la contraseña «Wheels,.Metal,.Its.....The.Bin»

Los 5 mejores juegos de rol

1. **FINAL FANTASY VII** — DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10**



2. **VAGRANT STORY** — DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10**
3. **VANDAL HEARTS** — DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **9/10**
4. **FINAL FANTASY IX** — DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10**
5. **WILD ARMS** — DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10**

¿Sabías que...



...si juegas durante cinco años, dispararás, aproximadamente, 167,5 millones de toneladas de plomo? Eso es mucho más de lo que llegó a dispararse en la Segunda Guerra Mundial.

Fuente: Ministerio del Plomo Virtual

Los Play Premios

...y el premio a los **mejores tentáculos** es para... **Némesis**, estrella de *Resident Evil 3*. «Me gustaría dar las gracias a Jill Valentine, no lo hubiera conseguido sin ella...»

(lo más comentado de la velada fue el mal gusto del ganador en cuanto a ropa se refiere)

Los 5 mejores juegos de acción/aventura

Pistolas, interruptores, palancas, puzzles y «malos» a los que machacar

No. 1 Metal Gear Solid



El agente de las fuerzas especiales Solid Snake es el rey del género en una aventura majestuosa que no tiene rival. La astucia y el sigilo son tan importantes como una buena puntería. Equipado con armas y artilugios de alta tecnología, salpicado de humor y con los mejores gráficos que verás en PlayStation, este juego es uno de los que *hay* que tener.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag28*** DEMO ***PSMag27***

EL TRUCO **Esmoquin:** Completa el juego dos veces (una cediendo a la tortura de Ocelot y otra sin ceder). Graba y vuelve a empezar la partida con el mismo nombre

No. 2 Tomb Raider

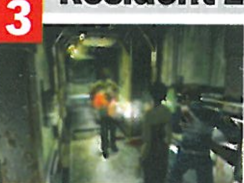


La primera aventura de Lara deslumbró a propios y extraños con su mezcla de exploración arqueológica y emocionantes combates. Desde los enfrentamientos con dinosaurios en valles perdidos hasta la resolución de puzzles en templos gigantescos, está repleto de sorpresas.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag1*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Realidad Virtual:** Métete un par de globos debajo de la camiseta y tendrás ese toque «Soy Lara Croft» tan genuino

No. 3 Resident Evil 2



La segunda entrega de este título de terror de supervivencia con zombis es la mejor de toda la saga *Resident*. Siempre andas mal de munición y estas hordas de zombis de aviesas intenciones se muestran implacables. Terrorífico, pero excepcional en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag17*** DEMO ***PSMag17***

EL TRUCO **Reserva de energía:** Pulsa ↑, ↓, ↑x2, ↓ ○ ↑x2, ↓x2, ↑

No. 4 Silent Hill

Otro con el que pasarás miedo. Intentas sacar a la luz una conspiración satánica en Smalltown (EE.UU.) Las imágenes espeluznantes, la envolvente banda sonora y el retorcido argumento harán que juegues desde debajo del sofá. Increíblemente claustrofóbico y escalofriante.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag32*** VÍDEO ***PSMag25***

EL TRUCO **Opciones extra:** Ve a opciones en el inventario y pulsa L1, L2, R1, R2 simultáneamente

No. 5 Syphon Filter 2



Una aventura que conjuga una acción explosiva con algo de sigilo y un aire cinematográfico. Ingeniosa y muy jugable, aunque es difícil de dominar.
¡Menos mal que tienes un buen arsenal de armas y artilugios para abrirte camino!

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag40*** VÍDEO ***PSMag42***

EL TRUCO **Modo experto:** Selecciona un nuevo juego y pulsa: □ + ○ + R2 + L1 + R1 + ↑ + ×

Los 5 mejores plataformas

Salta, brinca y bota por unos mundos disparatados a todo color

No. 1 Crash Bandicoot 3



Un plataformas encantador y extenso, terriblemente divertido de jugar y con una curva de aprendizaje bien equilibrada. Durante los niveles saltarás, darás vueltas, volarás en biplano, harás submarinismo y pilotarás motos. Lo mejor de Crash.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag25***

EL TRUCO **Nivel 31:** Ve al nivel 14 y corre hasta que veas una señal de cruce de alienígenas. Ve directo a la señal y transpórtate

No. 2 Oddworld: Abe's Exoddus



Muy detallado, con fondos que dan miedo y una jugabilidad de lo más encantadora y variada. Estos elementos lo han convertido en el mejor plataformas 2D. Su protagonista, el chiflado alienígena Abe, dispone de un ataque flatulento que, por sí solo, ya vale para comprarse el juego.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Ver vídeos:** Mantén R1 pulsado y dale a ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →

No. 3 Spider-Man



El superhéroe arácnido de la Marvel protagoniza este festival de saltos. Un título con una jugabilidad muy fluida que te llevará a balancearte por el cielo de Nueva York, a atrapar a los villanos y a reírte con los poderes del *alter ego* de Peter Parker. Muy divertido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag47***

EL TRUCO **Cambios raros:** Entra en el menú de trucos e introduce VVISIONS como contraseña

No. 4 Spyro 3

El más dulce de todos los personajes PlayStation. Nuestro pirómano violeta salta, planea, nada, brinca y recorre a sus anchas varios mundos en 3D. Recoger esferas, gemas y completar tareas nunca había sido tan gratificante.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag47*** DEMO ***PSMag50, 53***

EL TRUCO **Volverse lila:** Haz pausa, después pulsa ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □

No. 5 Gex: Enter the Gecko



Un lagarto con ganas de hacerse pasar por agente secreto intentará recoger un surtido de mandos a distancia esparcidos por varios mundos. Con esta premisa surrealista, entra en escena un geco adicto a la televisión que nos hará disfrutar de horas y horas de humor y colorido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag16*** DEMO ***PSMag17***

EL TRUCO **Vidas infinitas:** Pausa la partida y selecciona la opción «Salir». Luego, mantén apretado L2 y pulsa L2

Los 5 mejores juegos de estrategia

1. **MANAGER DE LIGA 2001** DISTRIBUIDOR CODEMASTERS PUNTUACIÓN 9/10



2. **WARZONE 2100** DISTRIBUIDOR PROEIN PUNTUACIÓN 9/10
3. **PANZER FRONT** DISTRIBUIDOR VIRGIN PUNTUACIÓN 9/10
4. **CIVILIZATION 2** DISTRIBUIDOR PROEIN PUNTUACIÓN 9/10
5. **SYNDICATE WARS** DISTRIBUIDOR SONY PUNTUACIÓN 9/10

LOS JUEGOS QUE HICIERON GRANDE A LA PLAYSTATION

RESIDENT EVIL (1998)
Este título clásico infestado de zombis sentó las bases del género de terror de supervivencia, engendrando juegos como *Silent Hill* y *Dino Crisis*, que llegarían más tarde. Una aventura terroríficamente genuina.

LOS GRANDES MOMENTOS QUE QUEREMOS



MUERTE POÉTICA
BLADE RUNNER
Al igual que cualquier muñeco que funcione a pilas, Rutger Hauer deja de moverse, pero lo hace con estilo. Queremos que los jefes finales mueran así, y no que estallen en pedazos.

Los 5 mejores juegos de lucha

¡Aquí hay pelea! Los mejores golpes, puñetazos, patadas...

No. 1 Tekken 3



Sin duda, se trata del maestro indiscutible de los *beat 'em up*. Esta tercera entrega cuenta con ocho modos de juego distintos y un montón de personajes con miles de movimientos letales para aprender. Variado y lleno de acción. No tiene rival.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag21*** DEMO ***PSMag22***

EL TRUCO **Modo *Theater*:** Termina el juego con todos los personajes disponibles desde el inicio

No. 2 WWF Smackdown 2

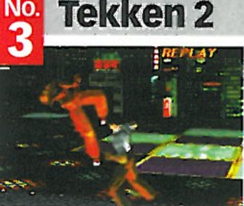


Súbete al *ring* con unas moles enfundadas en tangas de lycra. En total, 50 luchadores desquiciados listos para golpear, saltar desde las escaleras o burlarse de sus adversarios. Un juego enorme y muy entretenido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag49*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Stone Cold Steve Austin:** Gana el «Main Event» en un combate de «WWF Backlash», en el que Stone Cold debería ser el árbitro

No. 3 Tekken 2



Su calidad gráfica es inferior a la de *Tekken 3*, pero gracias a su accesibilidad, *Tekken 2* se mantiene como un festival de «yoyas» incluso cuatro años después de su lanzamiento. Personajes magníficos, un argumento absurdo y jugabilidad a raudales. De primera.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Modo Sky:** Desbloquea los personajes ocultos, mantén pulsado SELECT + ↑ hasta el inicio del combate al elegir personaje.

No. 4 Soulblade

Sony dio en el clavo una vez más con este fantástico juego de lucha con armas incluidas. Lo de luchar con los puños ya no «mola»; ahora lo más reconfortante es intimidar al contrincante con tu colección de cuchillas afiladas. Un arte marcial más peligroso que el resto.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag6*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **Evil Siegfried:** Consigue todas las armas de Siegfried en el modo edgemaster, incluida la *soul blade*

No. 5 Street Fighter Alpha 3



El mejor de la legendaria saga *Street Fighter*. En este título tan purista no hay lugar para el martilleo arbitrario de botones y la jugabilidad roza la perfección.¿A qué esperas para ir en busca de un contrincante a tu medida?

DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag29*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Personajes clásicos:** Selecciona a Sagat, Dhalsim o Zangief y pulsa START

Los 5 mejores juegos en grupo

Si te gusta juntarte con los amiguetes y echar unas partidas, aquí tienes las mejores opciones

No. 1 Micro Machines V3

La forma ideal de triunfar en cualquier reunión social. Carreras de bolsillo con los coches de juguete más pequeños que existen, sobre unos circuitos muy «caseros», que van desde una mesa de cocina al cuarto de baño. Original, «mono» y —lo más importante— divertido. Un título que arrancará más de una carcajada.

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Supersalto:** Pausa la partida y pulsa →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

No. 2 Crash Team Racing

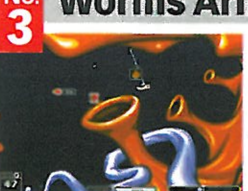


Geniales carreras de *karts* al estilo de los dibujos animados. Sus gráficos impecables y su jugabilidad adictiva cautivarán a todo el mundo; chicos, chicas, mayores, pequeños... Variedad de circuitos y un montón de traviesos bichejos del mundo de *Crash*. El éxtasis multijugador.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Bombas ilimitadas:** En la pantalla principal, mantén L1 + R1 apretados y pulsa Ⓐ, →, ↓, →, ↑, Ⓐ, ←

No. 3 Worms Armageddon

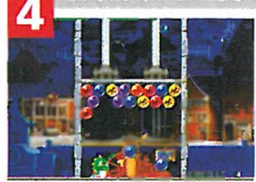


Uno de los juegos más originales y adictivos. Los controles son sencillos e intuitivos y los gráficos, son de lo más lindo. En *Worms*, los jugadores se van pasando el pad, y en cada turno se dedican a machacar a los gusanos contrarios con las armas más estrafalarias.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Invencibilidad:** Pulsa ↑x2, ↓, →x2, ↑

No. 4 Bust-A-Move 2



Patea la silla, muerde el cable del mando, súbete a la mesa y grita, porque no hay nada tan desquiciante como una partida a este clásico puzzle de colores. Ten cuidado si juegas con un amigo, porque puede que no os volváis a dirigir la palabra nunca más.

DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag15*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Otro mundo:** Para disponer de nuevos puzzles y fondos, pulsa R1, ◎, ◎ y L1. Luego empieza una partida de puzzle

No. 5 Music 2000



Software para samplear y crear tus temas en PlayStation. Con el modo para cuatro jugadores cada uno carga sus ritmos y sonidos preferidos cual experimentado mezclador y después, a disfrutar de los temas... o de las cacofonías.

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag25*** DEMO ***PSMag25* y *28***

EL TRUCO **Hemos intentado encontrar alguno,** pero no ha habido manera

Los 5 mejores juegos de ritmo



1 **PARAPPA THE RAPPER**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10**



2 **BUST-A-GROOVE**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **N/D**





3 **UM JAMMER LAMMY**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10**



4 **EL LIBRO DE LA SELVA**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10**





5 **DANCING STAGE EURO MIX**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **6/10**



El Gran Bazar

Juegos de ayer a precios de ganga

COLIN MCRAE RALLY 2.0

DATOS PRECIO **26,99 € (4.490 ptas.)** DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS**



Bueno, ya sabes, se trata del *mejor* juego de rallies... de la historia. Y ahora es aún mejor, porque lo puedes encontrar por cuatro chavos.

El retorno de Colin nos hizo babear mares en la ya lejana *PSMag42* al llevar los juegos de carreras a nuevas cotas de realismo. Desde el rechinar de la grava bajo tus ruedas a la emoción de las increíbles culeadas en las curvas, rezuma clase por los cuatro costados. Los gráficos son ultranítidos, los efectos de sonido, la mar de ajustados y los paisajes no podrían ser mejores.

Así que si estás de *Gran Turismos* hasta las orejas, tómate un descanso de tanto asfalto y mueve tu trasero sobre algunos embarrados trazados *off-road*.



VEREDICTO



CONCLUSIÓN
No encontrarás un juego de rallies más elegante. Una auténtica ganga.





Bonito, sí señor. *Colin McRae 2.0* es tan agradable al tacto como a la vista

DRIVER 2

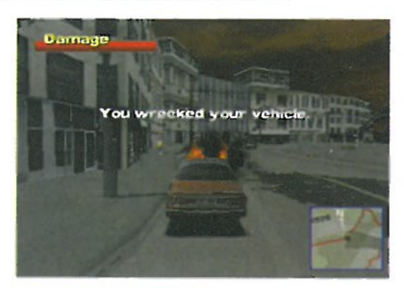
DATOS PRECIO **29,99 € (4.990 ptas.)** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**



En el futuro, con un poco de suerte, la carrera universitaria Estudios PlayStation será una de las más solicitadas. En ella, los estudiantes tendrán asignaturas como Diseño de Niveles en Juegos de Rol, Matemáticas y Jugabilidad Práctica, Programación en PS7 y muchas otras más. Y uno de los capítulos más importantes de la asignatura de Historia de la PlayStation hará referencia a la serie *Driver*.

Driver 2 es uno de los juegos más ambiciosos que puedes encontrar para la gris. Es un cuento en el que policías y gángsters juegan al gato y al ratón y corretean por unos escenarios enormes, detallados y llenos de peligros.

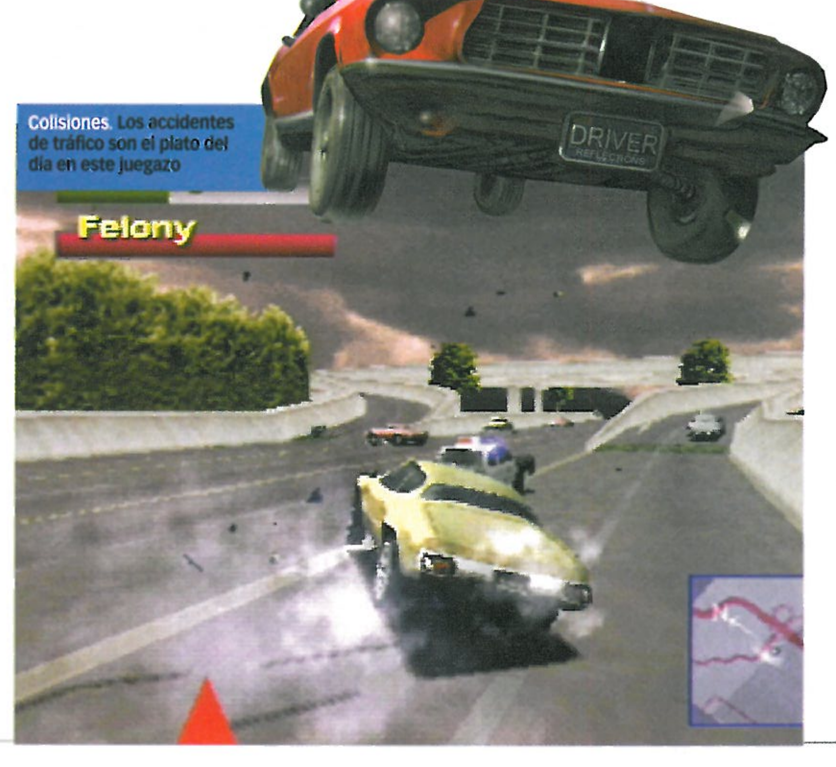
Es una auténtica joya y, ahora, a un precio muy apetecible.



VEREDICTO



CONCLUSIÓN
Un hito en la historia de la gris y de los videojuegos.

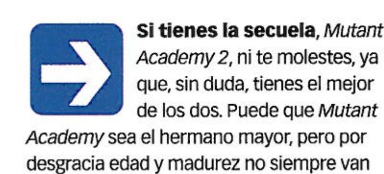


Colisiones. Los accidentes de tráfico son el plato del día en este juegazo




No seas grosero. Sapo le saca la lengua a Lobezno

X-MEN MUTANT ACADEMY



DATOS PRECIO **26,99 € (4.490 ptas.)** DISTRIBUIDOR **PROEIN**

Si tienes la secuela, *Mutant Academy 2*, ni te molestes, ya que, sin duda, tienes el mejor de los dos. Puede que *Mutant Academy* sea el hermano mayor, pero por desgracia edad y madurez no siempre van de la mano.

Es una auténtica lata que los movimientos especiales cuesten tanto de ejecutar como es debido y de forma sistemática, lo cual puede ser un fastidio cuando los rivales de la CPU los usan *todo* el rato contra ti. Esto hace que el juego sea demasiado difícil para planteárselo, además de muy, pero que muy frustrante.

Casi lo único que tiene a su favor son los personajes, y teniendo en cuenta que *Mutant Academy 2* también los tiene, posee mejores gráficos y funciona de maravilla, no es que sirva de mucho.



Incendiaria. Una tía con chispa, esta Fénix.

VEREDICTO



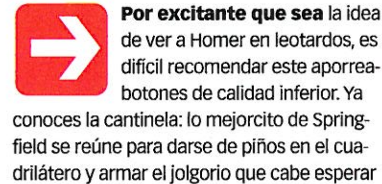
CONCLUSIÓN
No es que sea una maravilla, pero servirá para los fans de la Patrulla X.





Egoísmo. En las manos adecuadas, el yoyó es letal

THE SIMPSONS WRESTLING





DATOS PRECIO **23,98 € (3.990 ptas.)** DISTRIBUIDOR **EA**

Por excitante que sea la idea de ver a Homer en leotardos, es difícil recomendar este aporreabotones de calidad inferior. Ya conoces la cantinela: lo mejorcito de Springfield se reúne para darse de piños en el cuadrilátero y armar el jolgorio que cabe esperar viniendo de nuestros comediantes amarillos favoritos.

Pero cuando la acción es tan repetitiva y poco convincente, los movimientos son tan limitados y la jugabilidad tan poco emocionante, te cansarás enseguida. Aviso para navegantes... seguid con *SmackDown! 2*.

VEREDICTO



CONCLUSIÓN
Resbala en su propia piel de plátano y se da de morros contra el suelo. Un sonoro batacazo



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

DATOS PRECIO **29,99 € (4.990 ptas.)** DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**

Si no te quedaste con él la primera vez, ésta es tu oportunidad de probar un jugoso bocado de extrema acción deportiva de calidad. *Dave Mirra* ofrece emociones parecidas a las de *Tony Hawk's* y *Mat Hoffman's*, pero no se sirve del mismo motor de juego y, por lo tanto, funciona de otra forma.

La sensación de peso y gravedad está muy lograda, con lo cual es una gozada ir haciendo acrobacias por ahí, y posee un más que respetable repertorio de piruetas que practicar y perfeccionar. Divertido de principio a fin, y a un precio más que apetecible, una ganga.

VEREDICTO



PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Un apetecible juego que gana un entero, gracias a la rebaja



RADIKAL BIKERS



DATOS PRECIO **16,20 € (2.695 ptas.)** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**

Esperada conversión de una popular recreativa, *Radikal Bikers* —un alocado juego de entrega de pizzas— resultó ser un poco desangelado en la PlayStation y, cómo no, nada ha cambiado después de uno o dos años y una rebaja en el precio.

Pese a la temática del reparto, *RB* es en esencia una carrera de obstáculos en la que zumbas por la ciudad en tu humilde ciclomotor, recogiendo *power-up* y turbos y buscando atajos.

VEREDICTO



PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Debería haber sido el *Crazy Taxi* de la PS1, pero no lo fue. Evítalo.

6

ATV QUAD POWER RACING



DATOS PRECIO **26,99 € (4.490 ptas.)** DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**

Ir a todo trapo por bosques y cerros a lomos de una rugiente máquina de cuatro ruedas es genial... en teoría. Pero *ATV Quad Power Racing* sencillamente no ofrece las emociones que esperarías en una experiencia *off-road* sublime.

Los gráficos son chapuceros, el manejo da pena y la manera como el juego se ralentiza al paso de un caracol cuando aparecen otros quads en pantalla es horrorosa. Con el diseño de recorridos, tres cuartos de lo mismo, ya que las curvas bruscas suelen quedar tapadas por la vegetación. «¿Qué curva brusca? ¡Aaargh!». Ya te haces una idea.

VEREDICTO





CONCLUSIÓN
Tan divertido como un trabajito dental. Dale esquinazo.



HERDY GERDY

CUÁNDO FEBRERO **QUIÉN** CORE DESIGN/PROEIN **DÓNDE** WWW.PROEIN.COM

PREVIEW

Los creadores de Lara tienen una nueva idea, y le han estado dando vueltas mucho tiempo



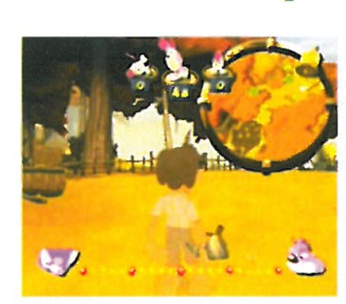
Gerdy no se parece demasiado a Lara Croft, pero aunque te cueste creerlo, es su hermanito. No, no estamos hablando del benjamín de la familia Croft, hombre, sino del nuevo alumbramiento de Core Design. Se llama *Herdy Gerdy*, y es —agárrate a los pantalones— algo así como un «simulador de pastoreo».

Bueno, bueno, tampoco te asustes, que no es para tanto. Dicho así, podría parecer que *Herdy Gerdy* es un *remake* del «difícilmente-soportable-por-no-decir-algo-peor» *Ape Escape*. Nada que ver. *HG* en realidad se parece más a cosas como... ¡*Zelda*! En cierto modo, al menos. Luego entenderás por qué.

Al comienzo del juego, tu personaje —Gerdy— intenta despertar a su papá, pero éste no abre los ojos. Está vivo, sí, pero ha sido hechizado por el malo malísimo de turno, un tal Zadorf. Se acerca el campeonato de pastoreo que decidirá quién será el Maestro Pastor del pueblo durante los próximos cuatro años, y Zadorf no quiere jugarse el puesto compitiendo con el experto padre de Gerdy. Así pues, a Gerdy no le quedará más remedio que aprender a pastorear como un profesional a lo largo de toda su aventura, para terminar enfrentándose al malvado Zadorf y encontrar la forma de despertar a su padre de su mágico letargo.

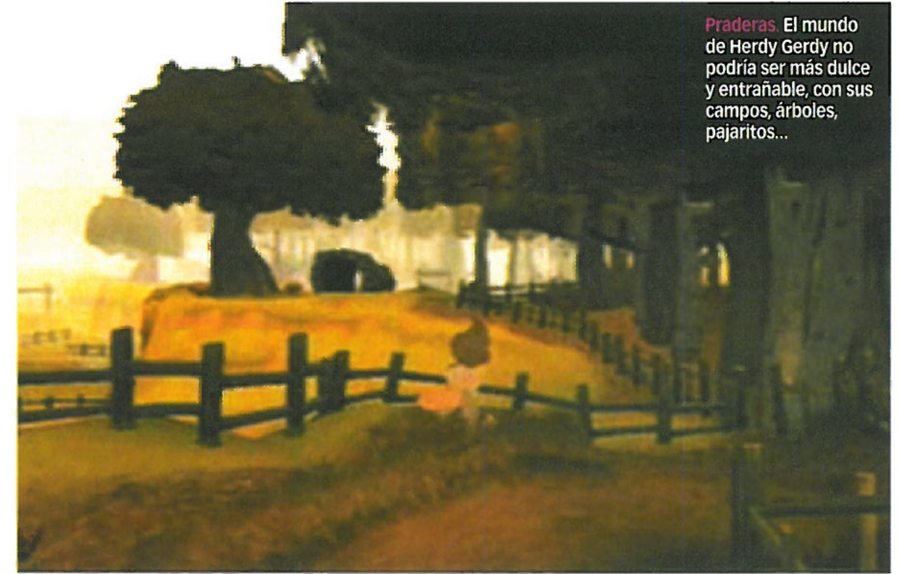
La forma en que evoluciona el juego después de eso es una mezcla de géneros bastante original. Tú controlas a Gerdy, un personaje estilo Disney, por un mundo de lo más bonito, dulce y encantador. De hecho, Core Design ha contado con el apoyo de algunos diseñadores de Disney para dar forma y color a sus personajes y niveles, algo que se nota nada más encender la consola. Gerdy tendrá que hablar con infinidad de personajes, hacerles favores, cumplir pequeñas misiones, encontrar objetos y herramientas, superar secciones de plataformas y, por supuesto, pastorear toda clase de animales. Recoger gallinas y meterlas en un corral no está mal como entrenamiento al principio —no te costará demasiado si has jugado a *Zelda*—, pero pronto verás que hay animales mucho más tozudos y suicidas, como las dichosas ovejas...

Los gráficos de todo el juego están generados íntegramente en 3D, aunque quizás no hayan sido modelados con la misma atención al detalle de otros títulos de PS2. Sus enormes polígonos y sus texturas, preciosas pero más bien simples, son herencia indirecta de N64, y eso se nota. No es que *Herdy Gerdy* sea la conversión para PS2 de un juego de N64, pero *casi*. El juego empezó a ser desarrollado hace más de dos años, para N64; más tarde el proyecto dirigió sus pasos hacia Dreamcast y, finalmente, ha acabado en la consola negra de Sony. Será encantador, delicioso y bonitísimo, pero... no contará con el aspecto de los juegos más vistosos que hemos visto en la nueva máquina de Sony. Aun así, por ahora la iluminación y animación de los personajes sorprenden por su suavidad. No quitaremos ojo a la evolución de *Herdy Gerdy* en las próximas semanas, ¿de acuerdo?





Gerdy. No es precisamente un Solid Snake, ¿eh? Pero bueno, habría que ver a Solid pastoreando, a ver cómo se las arreglaba...



Praderas. El mundo de Herdy Gerdy no podría ser más dulce y entrañable, con sus campos, árboles, pajaritos...

«Gerdy tendrá que hablar con infinidad de personajes, hacerles favores, cumplir pequeñas misiones...»



Campanas. Recoge las hileras de campanas saltando sobre los champiñones y úsalas como moneda de cambio con los aldeanos.

Un poco de todo

Personajes
Gerdy tendrá que hablar e interactuar con infinidad de personajes a lo largo del juego.

Ítems y herramientas
Pastorear unas cuantas gallinas no es lo mismo que pastorear ovejas o vacas. Necesitarás distintos objetos en cada caso.

Puzzles y otras hierbas
Herdy Gerdy no es un juego de estrategia propiamente dicho. También tiene aventuras, plataformas e incluso puzzles.



LA SOMBRA DEL ZORRO

CUÁNDO INVIERNO **QUIÉN** IN UTERO / CRYO INTERACTIVE **DÓNDE** WWW.CRYO.COM

PREVIEW ¿Será otra vez Antonio Banderas? Difícil de decir, si no se quita el antifaz...

Vale, el retrasillo respecto a la peli es importante, pero la intención es lo que cuenta. También la peli tenía un considerable retraso respecto a la serie de TV, ¿no? La cuestión es que el Zorro, el superhéroe de negro, llega a PS2, la superconsola de negro. La combinación promete. Bueno, o quizá no. Todavía es pronto para decirlo.

Lo que sí podemos adelantarte es, a grandes rasgos, el argumento y funcionamiento del juego. Como ya habrás adivinado, tú controlas a Zorro —sí, se llama así, qué pasa—, que a pesar de su siniestra apariencia es un buen tipo. Al comienzo del juego, Zorro se encuentra en la ciudad de Los Ángeles, que en sus tiempos era un pueblucho soleado y polvoriento como cualquier aldea mexicana. Un tal Capitán Montero ha venido de San Pedro a Los Ángeles y ahora es el nuevo jefe de policía. Hasta aquí, no parece haber nada extraño. Sin embargo el Zorro, que más sabe por viejo que por... ups, perdón, nuestras mentes refraneras nos traicionan. Decíamos que el Zorro parece ser el único que ve algo raro en el tal Montero: ¡es un antiguo enemigo suyo, de cuando ambos estuvieron en España!

Pero claro, las cosas no estarán nada fáciles para el Zorro a la hora de desenmascarar a su archienemigo, ya que al ser jefe de policía le pondrá las cosas bastante difíciles a nuestro amiguete. Además, el Zorro nunca ha contado con el beneplácito del populacho, que le teme.

Vamos, que no tienes amigos. Sólo una espada, un caballo y un montón de ropa negra para espiar, luchar, salvar a gente secuestrada, saltar por los tejados como una sombra, etc., etc., etc.

«Una espada, un caballo y un montón de ropa negra para espiar, luchar, salvar a gente secuestrada...»

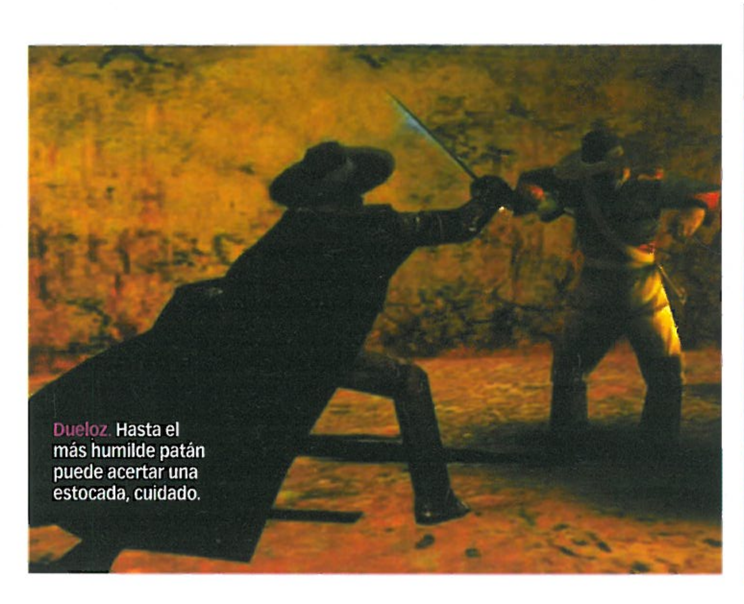


Zigilo. Acércate sigilosamente entre los matorrales y estudia la mejor forma de entrar en pueblos, fuertes y

Cornizaz. Zorro es ágil cual Lara Croft, sigiloso cual Solid Snake e hispano cual jamón ibérico de bellota.



Ezquinaz. Como en *MGS* y compañía, lo de asomarse a mirar en las esquinas es el pan de cada día.



Dueloz. Hasta el más humilde patán puede acertar una estocada, cuidado.

La marca del Zorro

Zilencio
El zigilo es una de las cosas más importantes en *La sombra del Zorro*, es casi un *MGS* a la mexicana.

Zinieztro
Siempre de negro, callado, con esa capa... Si no fuera por el antifaz, cualquiera pensaría que es Drácula.

Zozpechoso
El tal Montero va de buen tipo, pero el Zorro no se fía de nadie... ¿O será que nuestro héroe es demasiado zuzceptible?





La verdad es que tanto la idea como el diseño y la ambientación del juego sorprenden a primera vista. *La sombra del Zorro* contará con nada menos que 28 localizaciones diferentes, en las que se desarrollarán los siete capítulos que componen la historia. Los gráficos, la animación y la IA de los enemigos, así como la variedad de movimientos y posibilidades de tu personaje, no están nada mal. Sin embargo, *La sombra del Zorro* se ve «ensombrecida» por un detalle importante: está siendo desarrollado simultáneamente para PC y PS2. O, dicho de otro modo: es un juego de PC. Y ya sabes los problemillas que eso suele conllevar: una cámara que te odia, un control desastroso, acción algo monótona... Todavía es posible arreglar esas cosillas con unos cuantos retoques, pero ¿cuántas veces se han arreglado esas cosas en un juego para PC? Ojalá ésta sea la excepción que confirme la regla, aunque parece poco probable si el juego ha de salir a la venta dentro de poco.

ACE COMBAT 4

CUÁNDO FEBRERO QUIÉN SONY DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

PREVIEW Combates aéreos en PS2 a lo Namco, ¿te *ace* o no te *ace*?



La mítica serie de simuladores aéreos de Namco ya ha llegado a PS2. De hecho, *Ace Combat: Trueno de acero,* más que una continuación es casi un *remake* de todo lo visto en PSone, rebozado en la potencia extra de la nueva consola de Sony.

Con esto no queremos decir que *Ace Combat: Trueno de Acero* sea una «precuela» de los anteriores títulos de la serie ni nada parecido, sino que simplemente, por lo que hemos visto hasta ahora, no cuenta con importantes novedades. Mejor aspecto, mejor control y misiones más complejas, pero sin dejar atrás ninguna de las características que han hecho de *Ace Combat* la mejor serie de simuladores aéreos para consola que ha existido jamás.

AC:TdA comienza con el típico relato interminable de joven japonés frustrado, entristecido por la guerra, que narra su triste vida mediante dibujos manga a lo *Ring of Red*. Su papá murió en combate, la guerra hizo estragos en su país, y bla, bla, bla. Lo de siempre. Menos mal que, después de todo el rollo, empieza el juego propiamente dicho. Y éste, evidentemente, sí que es en 3D, con todo el despliegue visual que cabría esperar. Los escenarios son tan enormes y tan ricos en detalles que sólo sabrás que se trata de un videojuego porque tu salón es mucho más grande que la cabina de un avión. Bueno, eso tampoco significa que vayas a sufrir un derrame cerebral si vuelas demasiado tiempo boca abajo o que te desmayes si cambias de altitud muy bruscamente. Pero en el aspecto, es impecable. Montañas que parecen de verdad, ciudades complejísimas atestadas de edificios fabulosos, aviones enemigos detalladísimos, plataformas petrolíferas impresionantes en medio de un océano que también parece real... Una pasada.



Aterrizajes. Como siempre, algunas misiones no se considerarán superadas hasta no haber aterrizado con éxito.



Repeticiones. Los *replays* son espectaculares: parecen una película, y la variedad de cámaras es asombrosa.

«Montañas que parecen de verdad, ciudades complejísimas, aviones enemigos detalladísimos...»



Bombarderos. Son tan gordotes y lentos... Nada como aniquilar bombarderos para entrar en calor.



Cacao maravillao. Observa el radar, a la izquierda: ¡cuánta gente! Objetivos principales, secundarios, aliados, enemigos...

Aires de grandeza

Aviones
La gama de aviones que desbloquear es enorme, con algunos modelos reales y muchos otros ficticios, como en *AC3*.

Armamento
Podrás equipar cada avión con un armamento determinado comprándolo en la tienda virtual del juego.

Dinero
Si tienes éxito en las misiones y evitas recibir mucho daño, ganarás dinero con el que comprar nuevos aviones y armas.

Y no creas que el sonido se queda atrás, de ninguna manera. El Dolby Pro-Logic te permitirá saber por dónde se acercan tus adversarios o de dónde vienen las ráfagas de balas enemigas, o lanzar un misil rastreador y escuchar cómo hace blanco en algún sitio que queda fuera de tu campo de visión. También los menús y presentación de las misiones están más cuidados que nunca, con unos *briefings* tridimensionales que te proporcionarán toda la información pertinente sobre localización y naturaleza de tus objetivos y enemigos.

No obstante, *AC:TdA* se enfrenta a un dilema existencial que no pasará desapercibido a casi nadie: visualmente fabuloso, pero ¿mejor que sus antecesores? Los *Ace Combat* de PSone ya eran geniales. ¿Hasta qué punto se puede dar un aspecto más creíble al cielo? En cierto modo, en algunas misiones cuesta notar que éste es un juego de PS2. Nos explicamos: mientras en los escenarios con objetivos en tierra la diferencia salta a la vista gracias al excelente nivel de detalle del «suelo», en el aire, entre nubes, los aviones suelen estar demasiado lejos como para que los gráficos se diferencien mucho de los de PSone, por mucho que la resolución sea mayor. La cuestión es que la «naturaleza aérea» de *AC:TdA* hace que la diferencia gráfica respecto a los títulos de PSone no parezca tan radical como en otros casos. Pero bueno, el aire es invisible, y eso no es culpa de Namco, ¿no? Por eso, por impresionante que resulte, tendremos que atender más a la variedad de misiones, aviones y armamento del juego final y menos a su aspecto si queremos valorarlo justamente.

RUN LIKE HELL

CUÁNDO FEBRERO QUIÉN VIRGIN DÓNDE WWW.INTERPLAY.COM

PREVIEW Más terror de supervivencia para PS2. Esta vez, del pringoso...



Su argumento no es lo más original que hemos visto, la verdad. Más o menos la historia es la de *Alien* y la de todos los juegos y películas sobre alienígenas que han venido al mundo desde entonces. Un montón de bichos extraterrestres invaden una base espacial y se cargan a todo el mundo. Bueno, a todos, menos a ti, porque si también sucumbieras a los colmillos de tus enemigos al principio de la historia, el juego se terminaría enseguida...

Run Like Hell, pese a entrar a formar parte del cada vez más abultado género del terror de supervivencia para PS2, no seguirá las premisas básicas del resto de títulos de terror que conoces. En lugar de basarse en la exploración, unos cuantos sustos de infarto y la acción mínima para mantenerte pegado al pad, lo nuevo de Virgin apostará por todo lo contrario: acción, prisa, disparos, explosiones y obstáculos. Menos puzzles y más velocidad, menos diálogos y más combates. Menos sosiego y más taquicardia. ¡Te pasarás todo el tiempo corriendo como un poseso! Bueno, entre las diferentes secciones de cada nivel verás secuencias de vídeo y hablarás con los pocos supervivientes humanos que te encuentres en la base; pero el juego propiamente dicho te hará correr, casi sin parar.

Run Like Hell contará con un total de siete grandes niveles, y a lo largo de todos ellos te perseguirán cantidades industriales de bichejos interestelares de todo tipo. Menos mal que tu personaje, como es natural, no se quedará de brazos cruzados, ni se limitará a huir despavorido como una nenaza cada vez que aparezca un malo (con perdón a las nenazas que puedan estar leyendo esto). Habrá secciones en las que también tendrás que romperte el coco resolviendo los clásicos enigmas de puertas cerradas, consolas de ordenador, generadores de electricidad y tarjetas de acceso. En otros momentos del juego intervendrán personajes alternativos que cooperarán contigo y, por supuesto, con cierta frecuencia tendrás que vértelas con los malos cara a cara sin escapatoria. Ése será el momento de poner a prueba tu arsenal, que promete ser de lo más nutrido.

Pero los ingredientes principales de la acción serán las secciones en las que el protagonista tendrá que *correr*, para hacer honor al título del juego. Evitando obstáculos, normalmente con la cámara de cara a lo *Crash*, evitando ataques enemigos y disparando a diestro y siniestro. En más de una ocasión *RLH* nos ha recordado a *Apocalypse*, aunque el diseño de los niveles y puzzles se acerca más al estilo de *Alien Resurrection* y *Extermination*.

Por ahora los escenarios parecen algo repetitivos y tanto el control como la cámara dan más de un problema serio, pero ese tipo de cosas podrían pulirse a última hora. Estamos seguros de que sus desarrolladores *corren como el demonio* para evitar esos flecos. Lo comprobaremos muy pronto.

«Te perseguirán cantidades industriales de bichejos interestelares de todo tipo»





Los extras. Algunos de los «actores» de Alien vuelven a tener trabajo gracias a *Run Like Hell*



¡Defiéndete! En algún momento tendrás que dejar de correr y enfrentarte con estos bichos, hombre



Amiguetes. Tu compañero no parece muy interesante, pero alguien tiene que quedarse para alimentar a los malos que te persiguen...

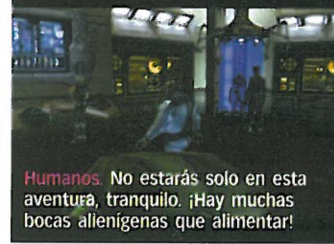
Corre por...

Pasillos
Al principio te echarán una mano diciéndote qué botones tienes que pulsar en cada momento para superar los obstáculos

Sitios oscuros
Los rebuscados ángulos de cámara y la poca iluminación te lo harán pasar peor que mal...

¡Sólo corre!
Por algo el juego se llama *Run like Hell*, ¿no?



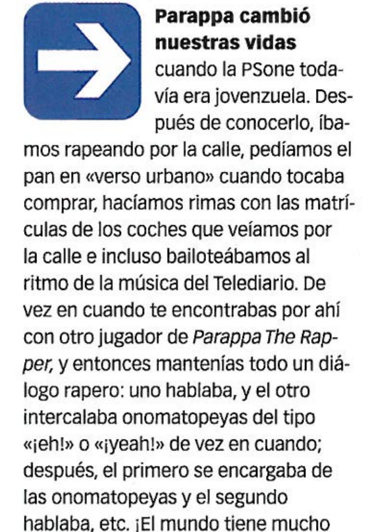


Humanos. No estarás solo en esta aventura, tranquilo. ¡Hay muchas bocas alienígenas que alimentar!

PARAPPA THE RAPPER 2

CUÁNDO N/D **QUIÉN** SONY **DÓNDE** WWW.PLAYSTATION.COM

PREVIEW El perro con más marcha de PSone ahora rapea cuatro veces más fuerte



Parappa cambió nuestras vidas cuando la PSone todavía era jovenzuela. Después de conocerlo, íbamos rapeando por la calle, pedíamos el pan en «verso urbano» cuando tocaba comprar, hacíamos rimas con las matrículas de los coches que veíamos por la calle e incluso bailoteábamos al ritmo de la música del Telediario. De vez en cuando te encontrabas por ahí con otro jugador de *Parappa The Rapper,* y entonces mantenías todo un diálogo rapero: uno hablaba, y el otro intercalaba onomatopeyas del tipo «¡eh!» o «¡yeah!» de vez en cuando; después, el primero se encargaba de las onomatopeyas y el segundo hablaba, etc. ¡El mundo tiene mucho más ritmo desde que nació el perro pionero de la música interactiva!

Y es que *Parappa The Rapper* fue el primer juego de la historia basado en seguir el ritmo de la música con los botones. Más tarde llegaron títulos de todo tipo con nuevas o idénticas ideas, como *Bust A Groove, Music* o el simpático *Vib Ribbon*, pero ¿quién ha logrado alcanzar el nivel de diversión, humor y genialidad de *Parappa*? Sólo una jovenzuela llamada Lammy se acercó, con *Um Jammer Lammy,* la «casi-continuación» de *Parappa The Rapper,* donde había que tocar la guitarra en lugar de rapear. Finalmente ha sido el propio Parappa quien ha tenido que venir a PS2 a demostrar cómo se hacen las cosas...

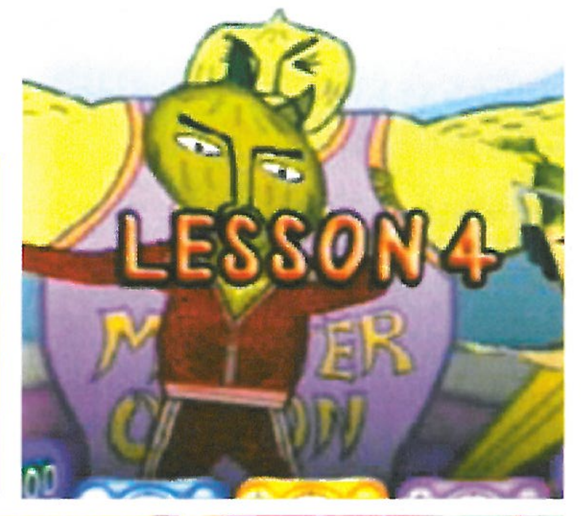
Aunque la intención del perro estrella de Sony no es darnos una clase de ritmo —eso lo hace sin querer—, sino salvar el mundo de... ¡una invasión de pasta! Vaya adonde vaya, Parappa se ve rodeado de espaguetis. Cada vez que pide algo de comida, aunque lo haga en una hamburguesería, se lo sirven con espaguetis. De hecho, los edificios de la ciudad empiezan a cubrirse de espaguetis, y las calles, y los parques, y... ¡todo el planeta! Hay que hacer algo, pero ¿qué? ¿De dónde procede esta plaga de pasta? ¿Cómo se puede frenar? ¿Por qué siempre son espaguetis y nunca ravioli o tortelini? Tendrás que ayudar a Parappa y sus amigos a recorrer toda la ciudad en busca de respuestas a esas preguntas. Y solucionar el problema, si es posible.

En tu aventura tendrás que superar un total de ocho niveles, enfrentándote a un «jefe» en cada uno de ellos, aprendiendo de sus explicaciones y siguiendo el ritmo para mantener a los espaguetis a raya. Si pulsas mal los botones indicados por tus instructores-jefes, los espaguetis comenzarán a adueñarse de la pantalla y deberás repetir la secuencia intentando hacerlo mejor. Hazlo mal otra vez, y los espaguetis apenas te dejarán ver nada (el ruido de fondo también te despistará, haciendo más difícil seguir el ritmo de la música). Falla una vez más, y... prepárate para un final apetitoso.

De todas formas, aparte del siempre curioso modo aventura, *Parappa The Rapper 2* contará con algunos niveles extra de bonus y algunos modos para dos jugadores o contra la máquina que te mantendrán rapeando algún tiempo después de pasarte el juego una o dos veces. ¡No sólo de espaguetis vive el perro!

«La intención del perro de Sony no es darnos una clase de ritmo, sino salvarnos de... ¡una invasión de pasta!»







El éxito Parappa a aprendido a hacer hamburguesas a base de ritmo. ¡No subestimes el poder del rap!



¿Barry Black? Parappa sigue los consejos de esta hormiga gigante imitadora de Barry White.

Humores perros

Rap militar
Una de las cosas que deberás hacer en el juego será superar un cursillo acelerado de tácticas militares a ritmo de rap.

Crecer y decrecer
Una hormiga-gurú te dará las pautas a seguir para hacerte más grande o pequeño, saldándote todas las reglas de la naturaleza.

LEGENDS OF WRESTLING

CUÁNDO FEBRERO QUIÉN ACCLAIM DÓNDE WWW.ACCLAIM.COM

PREVIEW Hombres grandes, musculosos y con mallas. Mmm... qué sugerente...



No, no pienses mal, que no utilizamos este tipo de juegos para potenciar nuestra líbido. Para eso ya tenemos los anuncios de Coca-Cola, con ese obrero sediento y sudoroso... ¡Eh, que era una broma! Aunque bien pensado... Bueno, mejor cambiamos de tema. Estábamos hablando de *wrestling*, ¿no?

Legends of Wrestling es más o menos el juego que ya te estás imaginando sin necesidad de verlo: un título con las licencias de todos los «luchadores» famosetes del género, aunque como de costumbre sólo conocemos al incombustible Hulk Hogan, que por cierto se conserva como un chaval a sus... ¿90 años? Sin embargo, *LoW* carece de las típicas licencias de la WWO y la NWO, ya que se basa en un campeonato propio e incluso permite que diseñes tus propios campeonatos. Aparte de eso, el resto de caracterísitcas, opciones y parafernalia son las de siempre: infinidad de llaves retorcidísimas, personajes de lo más pintorescos, un editor de personajes para que te diviertas jugando a las muñecas con hombres musculosos... Como siempre, puedes salir del ring para tomar algún que otro utensilio con el que atizar a tus enemigos, algo muy útil en las peleas de todos contra todos o por equipos.

Lo que sí cambia un poco respecto al resto de títulos de *wrestling* que conocemos es el sistema de juego, con muchos componentes.

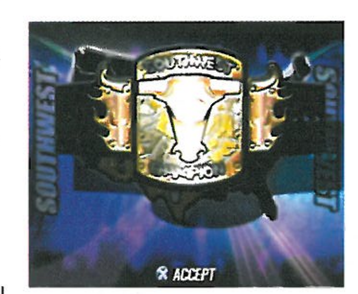
Por un lado, están los niveles de «vida», primero en azul y, cuando se acaban, en rojo. El nivel de vida en color rojo indica que te queda poco, pero claro, también tu personaje está mucho más «enfadado», y eso le otorga más fuerza y ánimo. Si el nivel de vida de color rojo se acaba, pierdes el combate.

Por otro lado está la típica cuenta hasta 3 del árbitro, pero no podrás inmovilizar a tu enemigo hasta que no le quede muy poca vida en rojo. Esto hace aumentar la emoción de los combates durante más tiempo, por supuesto, y ahí es donde entra en juego el público. En la parte central superior de la pantalla hay un medidor de «excitación del público». Si repites mucho los mismos movimientos y llaves, el público se cansa. Si huyes del adversario o te escaqueas cuando todos los demás se están poniendo a caldo, el público te abuchea, etc.

¿Y qué clase de cosas le gustan al público, entonces? Pues las que te gustaría ver a ti: atizar al árbitro de vez en cuando, hacer llaves ilegales, dar mamporros al malo con una silla del público o una guitarra, sujetar a un enemigo por la espalda para que otro le atice impunemente... Cuanto más llenes el nivel de excitación del público, más «ánimo» tendrá tu personaje y más «enfado» tu enemigo. También puedes hacer gestos al público para que te aplauda y aumente todavía más la excitación, etc. Si al final del combate has mantenido algo ese nivel, no te han quitado mucha vida y no has sido muy monótono con tus movimientos, obtendrás una gran puntuación en el nivel de popularidad.

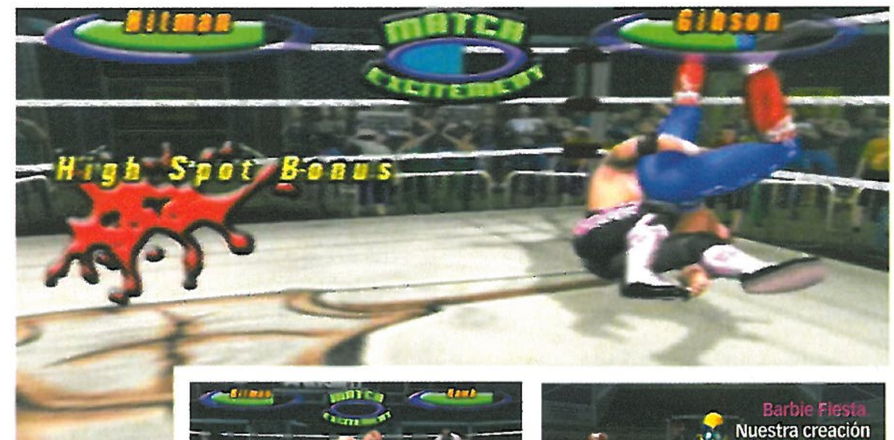
Cuando tu popularidad alcance el 100% en una de las cuatro ligas del país, podrás pasar a otra, etc. Así dejarás de ser el desconocido luchador del principio para convertirte, al final del juego, en una auténtica *leyenda del wrestling*. ¿Te animas?

«Cuanta más excitación del público, más 'ánimos' tendrá tu personaje y más 'rabia' tu enemigo»





Popularidad. Destroza a tu adversario, consigue el 100% de popularidad y sigue repartiendo mamporros por el resto del país.



Barbie Fiesta. Nuestra creación vestida de gala, con bata, más cara de payaso y escudo indio. Está guapísimo.



Barbie Esteroides. Nuestra creación, ¿verdad que es precioso?

Barbie Esteroides

Personaje
Entra en el editor de personajes y elige: hombre, mujer o leyenda del *wrestling*. ¿Leyenda? Genial.

Atuendo
Una bonita cinta de pelo, una máscara, brazaletes, guantes, botas, pantalón, chaqueta, camiseta, capa...

Acompañamiento
El ridículo no es completo sin algo como una lanza, un escudo indio, un cetro, una corona o algo así, de modo que elige tu *prêt à porter*...

STATE OF EMERGENCY

CUÁNDO FEBRERO · QUIÉN PROEIN · DÓNDE WWW.PROEIN.COM

PREVIEW

Nada como un gobierno autoritario para dar rienda suelta a la «rebeldía»



Seguramente has oído la expresión «violencia gratuita» alguna vez, pero no sabes lo que es. No puedes saberlo, porque todavía no has jugado a *State of Emergency*, la violencia gratuita hecha juego. ¡Y nosotros pensábamos que *GTA3* era un poco bestia! Al menos, en *GTA3* el violento protagonista se ensaña con la gente por dinero, o porque se lo han mandado, o en defensa propia, o porque son malos... ¡¿pero lanzarse contra civiles inocentes sin ningún motivo aparente?! ¡Qué sanguinario!

Y antes de que la gente ociosa se nos lance a la yugular por comentar un juego violento (sí, hemos dicho «violento», esa dichosa palabra), vaya una aclaración: ya sabemos que la violencia es mala y que no es justificable bajo ningún concepto (si pensáramos lo contrario, viviríamos en un país con sillas eléctricas, cámaras de gas y banderas con barras y estrellas por todas partes), pero ojo, estamos hablando de un juego. Y repetimos: *sólo es un juego*, y no un panfleto reaccionario que haga apología del tortazo (para eso ya está Arnold). Hecha esta aclaración, seguimos.

El argumento no podría ser más sencillo: en un futuro cercano —aunque nosotros diríamos que casi se trata del presente—, el gobierno estadounidense será totalitario y se creará una especie de policía-con-derecho-a-todo llamada «American Trade Organization» (ATO). ¿Y a qué se dedica la ATO? Pues básicamente a evitar disturbios a fuerza de porra, mamporro y pistola. Eso, transformado en juego, son entornos tridimensionales con cientos de personas corriendo despavoridas y algunos policías vestidos de negro con muchas malas pulgas.

Pero no creas que hablamos de cientos de personas *metafóricamente*: ¡en *State of Emergency* puedes ver hasta 100 personas en pantalla! ¡Todas corriendo, gesticulando, gritando, en todas las direcciones! Es impresionante.

Con un motor gráfico que te recordará constantemente a *GTA3* y con una estética tipo *Crazy Taxi*, pero con personas a cientos. Coches aparcados que explotan, ladrones que salen de las tiendas cargados con televisores o freidoras, aprovechando la confusión general; escaparates que estallan haciendo saltar las alarmas; y, sobre todo, muchos muertos (o «efectos colaterales», como dirían algunos).

Los escenarios son enormes, y están atestados de armas de todo tipo. Desde papeleras o cajas que lanzar a los malos/civiles/cualquiera, hasta lanzagranadas con los que causar el caos más absoluto en un instante. Eso, pasando por toda clase de artilugios: uzis, ametralladoras, *tasers*, porras, rifles, palos e incluso espadas medievales.

Los modos de juego serán muy variados y, de la misma manera que en unos luchas contra la tiranía de la ATO, en otros simplemente tendrás que ser «el último superviviente» en un escenario con 200 civiles. Por ejemplo. ¿Te vas haciendo una idea de cómo es *SoE*? No, claro, eres incapaz de imaginar tanta violencia sin sentido. Nosotros también. Tendremos que terminar de probarlo definitivamente el próximo mes para saber si tantas barbaridades juntas justifican un juego...



Artilugios. Porras, palos, papeleras, pistolas, ametralladoras, rifles, lanzagranadas, lanzacohetes... Todo sirve para los cafres del barrio

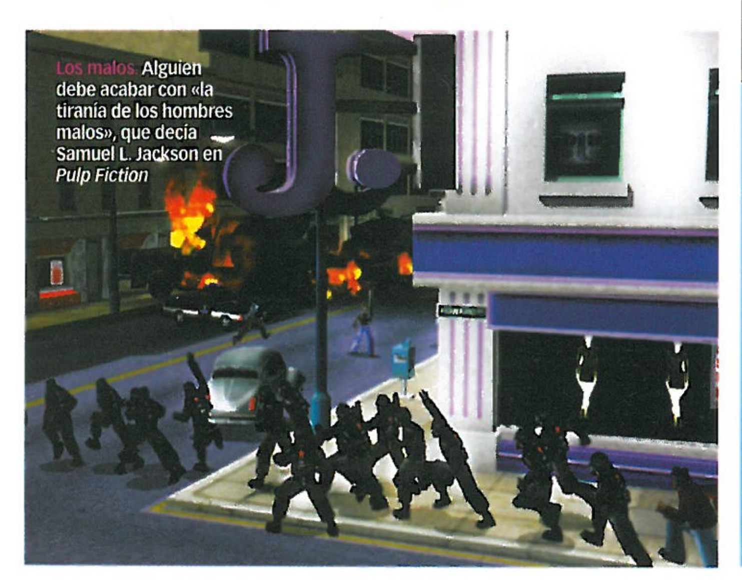


Caos. O eso, o el inicio de las grandes rebajas en El Corte Inglés...



El gentío. Hasta cien personas en pantalla corriendo en todas las direcciones, ¿crees que puedes imaginar algo así?

«Un motor gráfico que recuerda a *GTA3* y una estética tipo *Crazy Taxi*»



Los malos. Alguien debe acabar con «la tiranía de los hombres malos», que decía Samuel L. Jackson en *Pulp Fiction*



Curso rápido para cafres

Manos libres
Tu personaje puede atizar con puñetazos y combos. Si es muy desconsiderado, incluso puede ensañarse cuando la víctima está en el suelo.

Con herramienta
También puede pillar un palo, una porra, una espada o un *taser* y enfrentarse a la multitud. Se trata de pulsar todos los botones y a ver qué pasa.

En masa
Las granadas son de lo más bestia que hay en el juego. Si encima, el muy bruto las lanza en un cruce de calles, imagínate el resultado...

MAX PAYNE

CUÁNDO ENERO · QUIÉN PROEIN · DÓNDE WWW.PROEIN.COM

PREVIEW Así arreglaría las cosas Tanner de no tener carnet de conducir

El propio protagonista da nombre al juego, Max Payne, aunque tenga toda la pinta de tratarse de nuestro querido Tanner. El parecido es más que curioso, pero bueno, puede que sean primos o algo así. El caso es que Max no tiene nada que ver con Tanner, e incluso cuenta con una historia y una buena suma de problemas propios.

Parece ser que alguien ha asesinado al jefe de policía de Nueva York, y todo el mundo quiere cargarle el muerto a Max. La policía le busca, la mafia ha matado a su esposa y ha destrozado su casa... ¡Menuda forma de entrar en calor!

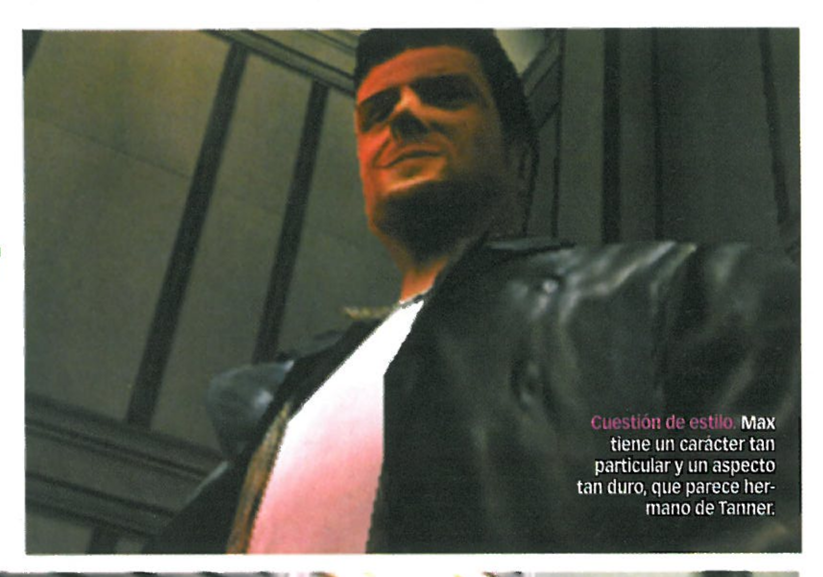
Sin nada que perder y con la única intención de limpiar su nombre, el señor Payne utilizará como bayeta sus balas y como detergente la sangre de sus enemigos. Secuencias de vídeo, pistas, llamadas de teléfono, charlas a escondidas con chivatos de los barrios bajos... en fin, lo de siempre.

Max Payne es en realidad la conversión para PS2 de lo que en PC ha sido todo un éxito. Un juego de acción en tercera persona pero con control estilo *shooter,* como el de *Unreal, Half-Life, Red Faction,* etc. Mientras con el stick izquierdo mueves a tu personaje, con el derecho controlas la cámara/punto de mira. Es verdad, hasta aquí no hay nada especialmente novedoso, ¿eh?

Sin embargo, hay algo en *Max Payne* que lo hace diferente al resto de juegos el llamado «*slo-mo*», el modo *slow motion* en que se basa buena parte de la acción. Seguro que, como a nosotros, te encantan las pelis de tiros. Y seguro que una de las cosas que más te gusta que hagan Bruce Willis, Mel Gibson y compañía es eso de saltar agarrado a la pistola con las dos manos y freír a los malos en el aire para caer dando una voltereta y quedarse escondidos tras una columna. ¿En cuántos juegos se puede hacer eso? Hasta ahora, en ninguno, ¡con lo que nos gustaría hacer esas cosas en *MGS2*! Bien, pues ésa es la razón por la que *Max Payne* se ha convertido en un exitazo entre los usuarios de PC de todo el mundo: los saltos a lo Bruce Willis en cámara lenta en plan *Matrix.* La mecánica es sencilla —lo suficiente como para que les guste a los aficionados al PC—: pulsas L1 y se activa el *slow-motion.* Entonces, mueves a tu personaje en la dirección que quieras y automáticamente él salta, pistola en mano. En el aire, con el *stick* derecho mueves el punto de mira y disparas a los malos con R1. Tu personaje aterriza un par de metros más allá, con una voltereta, y el efecto de cámara lenta desaparece. También puedes avanzar y acabar con los malos a la antigua usanza, claro, pero es mucho más efectivo, vistoso y divertido hacerlo a base de «momentos *Matrix*».

¿Será *Max Payne* el primer juego nacido en PC que valga la pena en PS2? ¡Podría ser, tiene todas las papeletas! Pero hará falta algo más que el *slo-mo* para enamorarnos... Déjanos jugar un poco más, a ver qué otros atractivos le encontramos.


«Hay algo en *Max Payne* que lo hace diferente al resto de juegos de tiros que conoces: el *slo-mo*»


Cuestión de estilo. Max tiene un carácter tan particular y un aspecto tan duro, que parece hermano de Tanner.


Slow Motion. Activa la cámara lenta, apunta a los malos y martillea el gatillo hasta quedarte sin balas, antes de tocar de nuevo el suelo.



Gráficos «peceros». El motor gráfico para PC era muy potente, y la conversión para PS2 no tiene nada que envidiar.

Max Willis

A dos manos
Una de las habilidades de Max es su capacidad para disparar dos pistolas a la vez, al más puro estilo John Woo.

Momentos Matrix
No cabe duda de que el *slo-mo* es el mayor atractivo del juego, pero ¿será el único? Seguro que no...

Atuendo
Un tipo duro no es tan duro sin una chaqueta tres cuartos de cuero, menos mal que Max sabe cómo vestir para impresionar a su público.


La trama. Puertas que abrir, llaves que buscar, llamadas de teléfono, paredes que volar con dinamita... ¡Max sabe hacer muchas cosas!

DEUS EX

CUÁNDO FEBRERO **QUIÉN** PROEIN **DÓNDE** WWW.DEUSEX.COM

PREVIEW Otro *shooter* famoso de PC, ¿no estás contento?

***Deus Ex* es, como suele suceder,** la conversión a PS2 de un juego de PC bastante famoso. Y como de costumbre, la razón por la que *Deus Ex* se hizo famoso, fue una diferencia con respecto a los demás *shoot 'em up* en primera persona para PC. En *Red Faction* era la posibilidad de volar partes del escenario; en *Max Payne* es el modo *slo-mo* del que te hablamos en la página 61, y aquí es la complejidad de una trama no-lineal. Es lo bueno de desarrollar juegos para PC: basta con una idea nueva por juego para tener éxito, aunque los demás elementos ya estén inventados.

Deus Ex es obra, y gracia, de Ion Storm, los creadores de la famosa serie *Unreal*. De hecho, *Deus Ex* está basado en el mismo motor gráfico que el primer *Unreal*, lo que no resulta muy halagador si tenemos en cuenta que *Unreal* dejó de parecer «gráficamente espectacular» hace unos cuatro años (una eternidad en este mundillo). Las texturas se han mejorado un poco para PS2, se han remodelado los personajes con unos cuantos polígonos más, se han modificado un poco los menús de armas e ítems, y listo. Resultado: el mismo juego que en PC, con pequeñas diferencias prácticamente imperceptibles para quienes lo hayan jugado en ordenador e inexistentes para los demás, como siempre.

Con esto llegamos a la pregunta habitual: vale, es como el juego de PC, pero ¿cómo era el juego de PC, qué tenía de particular o novedoso? Y volvemos al principio: una sola novedad a destacar, pero interesante. Un argumento no-lineal, en el que deberás tomar decisiones distintas en los diálogos para avanzar por los niveles de uno u otro modo. Podrías jugar infinidad de veces sin hacer las cosas de la misma forma, ya que las posibilidades son muchas. Si por ejemplo «hackeas» uno terminal de vigilancia para abrir las puertas y desactivar las cámaras de seguridad, podrás avanzar sigilosamente sin ser visto y salir por donde debas. Pero si no te apetece tocar ordenadores o no te da tiempo a «hackear» dicho terminal, podrás avanzar haciendo uso de la fuerza y abrir la puerta que tengas que atravesar con una ganzúa.

La infinidad de armas y objetos de tu personaje te dejará boquiabierto. Incluso cuenta con un menú de características que puedes mejorar con los puntos de experiencia que ganes en cada misión. Si inviertes estos puntos en mejorar tu habilidad física, avanzarás más rápido; si mejoras tu resistencia al agua, bucearás más tiempo; si aumentas tu resistencia, sufrirás menos daños, etc.

A las características modificables del personaje debes sumar la nanotecnología que te puedes instalar en el cuerpo. Comienzas con una linterna instalada en un ojo (de batería limitada), pero más adelante podrás «mejorarte» con otros pequeños artilugios. Te contaremos cuáles en cuanto tengamos la versión de *review*, porque por ahora el doctor que nos atendía ha estado ocupado. Nos han dado cita para el mes que viene, ¿podrás esperar?

«Los puntos de experiencia que ganes en cada misión, te permitirán mejorar tus características»



Robots. Un futuro sin robots no sería nada futurista. Pero ¿tendrán estos cacharros alguna utilidad, además de la de ambientar?



Gente. No todo el mundo es malo, hombre. Primero, dialoga; y si se ponen tontos, usa tu encanto


Fauna futurista. El futuro, como siempre, está lleno de criaturas extrañísimas de aspecto reptiliano

Modernízate

Cybercosas
Nada como la nanotecnología para mejorar la visión, la fuerza, la agilidad... ¡Venga, instálate una linterna en un ojo, para empezar!

Cursos CEAC
Más te vale haber hecho un cursillo de informática antes de jugar, porque te vendrá bien piratear ordenadores de todo tipo.

Virtudes clásicas
Hay cosas que, incluso en el futuro, resultan útiles, como el sigilo, la oscuridad, la desconfianza hacia los amigos...

PSMag ANTERIORES

46



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Silent Bomber, Moho, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE

47



CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Infestation

48



CD 48: Sydney 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Mr Driller, Terracon y Formula one 2000. Además, vídeos de Driver 2, Superman, Ducati Life y LMA Manager 2001.

49



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon

50



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Teleñecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX

51



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

52



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

53



CD 53: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, ¿Quién quiere ser millonario?, Legend of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater 2, Spyro: El año del dragón y Ready 2 Rumble Round 2 (demos jugables). Además, vídeos de WDL: War Jetz y de Warriors of Might & Magic

54



CD 54: Batman of the Future y Teleñecos: Una aventura monstruosa (demos jugables). Además, vídeos de C-12: Resistencia final, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes 2, El emperador y sus locuras, ISS Pro Evolution 2, Ready to Rumble Round 2 y Burstrick

55



CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX

56



CD 56: demos jugables de Alone in the Dark IV: The new nightmare, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Astérix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling

57



CD 57: demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99

58



CD 58: demos jugables de Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, A sangre fría, Ace Combat 3

59



CD 59: Con demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Worms Armageddon, Tintin: destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped

60



CD 60: Con demos jugables de World's Scariest Police Chases, Mat Hoffman's Pro BMX, Who Wants To Be A Millionaire? Junior, Gran Turismo 2, Spyro: El año del dragón, Quake II y Crash Bash

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 5,95 € (990 ptas.) cada uno
(+ 2,40 € (400 ptas.) de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐
30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐
44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 53 ☐ 54 ☐ 55 ☐ 56 ☐ 57 ☐ 58 ☐
59 ☐ 60 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

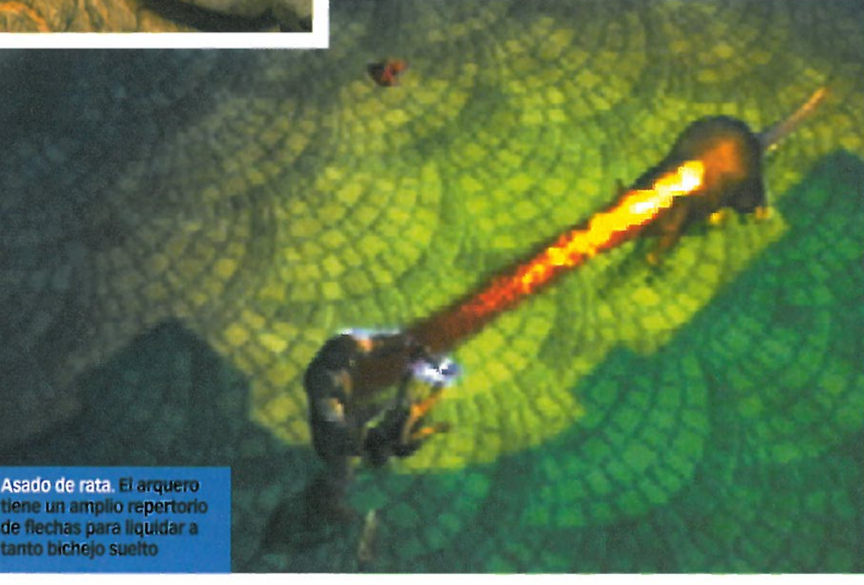
Nombre del titular: ....

Firma:



¡Detrás de ti! Si dejas que los monstruos te rodeen, estás perdido.





Asado de rata. El arquero tiene un amplio repertorio de flechas para liquidar a tanto bichejo suelto

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Más sabe el *Baldur's* por *Diablo* que por *Baldur's*...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **60,04 € (9.990 ptas.)**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **BLACK ISLE / SNOWBLIND STUDIOS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+15**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 FFIX
(PSMag51, 9/10)
Muchos héroes, muchos conjuros y mucha duración

PS2 Gauntlet: Dark Legacy
(PSMag55 8/10)
Lo más parecido a *BG:DA* que encontrarás en PS2.

Baldur's Gate. A primera vista, estas dos palabras activarían todas las sirenas de alarma en cualquier jugador de PlayStation que se precie. No sólo estamos ante una conversión de un juego de PC, sino que encima entramos en el pantanoso terreno del rol (un género que, incluso en la saga *Final Fantasy*, poco tiene de rol y mucho de «reduce-a-pulpa-a-tus-enemigos-para-ganar-puntos-de-experiencia»).

De hecho, la serie *Baldur's Gate* para PC ofrece unos juegos formidables que recrean con gran fidelidad el universo rolero de *Advanced Dungeons & Dragons* (o *Dragones y mazmorras*, para los más castizos). En ellos, el jugador puede modelar un personaje a su antojo, eligiendo su raza, profesión, alineamiento y atributos, para luego lanzarlo a inhóspitas tierras de espadas y brujería con la esperanza de sobrevivir y convertirse en un gran héroe. Súmale un gran número de hechizos y habilidades especiales y una cantidad aún mayor de diálogos, y ya tienes el pastel. ¿Te haces una idea? Pues ahora que la tienes, olvídate de ella, porque *Baldur's Gate* para PlayStation2 sólo coincide con su colega de PC en el título. O sea, malas noticias para los roleros empedernidos y buenas noticias para el resto del mundo... Los avispados chicos de Snowblind, conscientes de que estaban tratando con otro tipo de público y, sobre todo, con otro tipo de máquina, han decidido olvidarse de los precedentes de *BG* para PC y han realizado un juego completamente nuevo. Un juego que, en realidad, es mucho *Diablo* y muy poco *Baldur's*...

Y es que el sistema de juego se olvida de habilidades para ladrones, sortilegios para magos y canciones para bardos y se centra en lo que la PS2 sabe hacer mejor: mover unos polígonos para descuartizar a otros polígonos.

Ojo; tampoco es que los personajes no puedan adquirir habilidades ni desarrollar sus atributos, pero en comparación con la versión PC, el abanico es algo limitado. Con lo cual, llegamos a la pregunta del millón: ¿a qué viene dedicarle tres páginas y una portada a un título que no destaca por su originalidad y que encima ofrece «menos rol» que el *Baldur's* de PC? Pues sigue leyendo y cuéntanos si al final no te hemos convencido...

Al principio, podrás elegir entre tres personajes: un enano guerrero, un arquero humano y una hechicera elfa. Como es de suponer, cada uno tiene sus puntos fuertes y sus debilidades; el fornido enano es capaz de manejar cualquier arma que se le ponga a tiro, pero no es muy diestro en los ataques a distancia y totalmente negado en lo que a magia se refiere; la elfa, aunque es capaz de aprender unos hechizos terriblemente poderosos, es más bien debilucha en el combate cuerpo a cuerpo; y el arquero, por su parte, es capaz de aguantar como un jabato una lucha a corta distancia, si bien, como era de suponer, lo suyo son los ataques desde lejos con un amplio repertorio de flechas.

Una vez elegido el personaje, empieza la aventura. Y empieza mal, porque sin comerlo ni beberlo, nada más llegar a la ciudad de Puerta de Baldur, te atacan unos traicioneros ladrones por la espalda y te roban todas tus pertenencias. Como es menester, habrá que vengarse y recuperar el oro perdido, pero las cosas no van a ser tan fáciles como pintan... Resulta que los ladrones forman parte de una siniestra cofradía, gobernada por una misteriosa criatura, quien a su vez está relacionada con otro malandrín que era primo hermano de aquél que... En definitiva, que, como era de esperar, el héroe (o heroína, si es el caso) acabará embarcándose en una épica aventura que le llevará a lo largo y ancho de los Reinos Olvidados de *AD&D* para salvar a la ciudad de Puerta de Bal-

CARACTERÍSTICAS • Tres personajes a elegir (y uno oculto para desbloquear) • Tres niveles de dificultad (y uno más para desbloquear)



Buen rollo. Tranquilo, que toda esta gente son buenas personas. Nada de sacar tus armas aquí

Ventajas y desventajas. Vale, es mucho más grande que tú, pero seguro que no corre tanto...

dur de la amenaza que pende sobre ella. Lo cual, en términos de jugabilidad, se traduce en ir avanzando por esos mundos de Dios despachando a todos los bichos que te salgan al paso. Muy *Gauntlet*, vamos.

Y, de hecho, aquí es donde los desarrolladores han conseguido su primer gran acierto: tomando como clara inspiración el juego de PC *Diablo*, han aprovechado las cualidades del pad de PS2 para convertir *Baldur's Gate* en un juego de rol arcade. O dicho de otro modo; *stick* izquierdo para desplazarse, ⊗ para atacar, ◎ para habilidades especiales, ◎ para recoger y abrir puertas, ◬ para saltar y botones laterales para acceder rápidamente a las pociones (todo reconfigurable, eso sí). Mucho mejor y más jugable que moverse con un ratón, evidentemente.

A medida que el personaje avance y vaya descuartizando —o friendo, o decapitando— a los monstruos que le salgan al paso, irá acumulando puntos de experiencia que le servirán para subir de nivel y mejorar sus habilidades o incluir otras en su repertorio. Además, al completar ciertas misiones y submisiones, también recibirá más puntos de experiencia y algún que otro regalito para ayudarle en su aventura. Eso sí, las submisiones son más bien pobres, ya que consisten únicamente en encontrar un objeto para devolvérselo a quien corresponda, (además, se limitan básicamente a la primera parte del juego). Por desgracia, como es habitual, la trama es totalmente lineal y la única capacidad real de elección queda en escoger el camino que vas a tomar en una encrucijada o en decidir si entras por esa puerta o por esa otra.

Sin embargo, aunque queda claro desde un principio que el sistema de juego se limitará al típico «avanza-mata-gana puntos-mata-avanza», aquí no sirve lanzarse a lo *berserker* contra las hordas de monstruos. Incluso las criaturas aparentemente más inofensivas pueden darte un buen susto si no te andas con ojo. Y es que, a pesar de que *BG:DA* no deja de ser un «destrozabichos» de lo más típico, deberás servirte de tácticas (a poder ser, ruines) para hacer frente a los enemigos. ¿Que esos dichosos *kobolds* te están acribillando con sus lanzas? Pues avanza hacia ellos cubriéndote tras una caja hasta llegar al cuerpo a cuerpo. ¿Que esos asesinos no paran de acuchillarte con sus dagas? Pues retírate hacia el pasadizo anterior y haz que te sigan

«*Baldur's Gate* para PlayStation2 sólo coincide con su colega de PC en el título»

• La rapidez de los personajes depende de la carga que lleven: a mayor peso, menor velocidad • Armas para todos los gustos: espadas, dagas, martillos, hachas, ...


Tormenta de meteoritos. No, no son los primos del Haley; es un poderoso sortilegio de la hechicera elfa




La taberna. Como en toda buena partida de *Dragones y mazmorras*, la aventura empieza en una taberna



para acabar con ellos uno a uno ¿Que esa enorme araña te impide el paso y encima te muerde a la más mínima? Pues retírate hacia el angosto pasadizo y, aprovechando que la muy gorda no puede pasar, acribíllala a flechazos.

En este sentido, cada monstruo requiere un enfoque distinto, y las tácticas que servían para unos suponen una muerte segura con otros. Los necrófagos y zombis, por ejemplo, pegan unos zarpazos (y mordiscos) de aúpa, pero son terriblemente lentos y puedes evitar un enfrentamiento con ellos si te largas por patas. En cambio, los *gnolls* (criaturas humanoides con cara de perro) te alcanzarán en un momento si intentas tomar las de Villadiego, mientras que los hechiceros apretarán a correr como unos condenados en cuanto te acerques a ellos. Esto, conjuntado con la curiosa IA de los enemigos, da pie a algunas situaciones de lo más cómicas. Ahí va un ejemplo: entras en una habitación atestada de *kobolds* arqueros que amenazan con convertirte en un pincho moruno. Solución: te retiras a la habitación anterior y te escondes tras la puerta para despacharlos uno a uno en cuanto entren. Observas como el más fisgón de la panda se acerca con paso dubitativo hacia la puerta, pero justo al cruzar el umbral, te descubre a punto de asestarle un golpe. En ese momento, aprieta a correr como un poseso y tú te lanzas tras él para darle caza. ¡Y cómo corre el muy jodido! Finalmente, después de unas cuantas vueltas a la habitación en una persecución a lo Warner, logras acorralarle contra una pared y le envías al infierno de los kobolds... Además, si tienes la suerte de poder pillar a un amigo para que juegue contigo, la diversión y las tácticas se multiplican de forma exponencial: que si tú cubres el flanco derecho y yo el izquierdo; que si yo te cubro con el escudo y tú les disparas con el arco; que si tú le distraes y yo le arreo por detrás...

Eso sí, para poder hacer jugarretas de este tipo en espacios cerrados, es imprescindible tener una buena cámara. Y aquí es donde los chicos de Snowblind han vuelto a lucirse. El *stick* derecho controla el movimiento circular de la cámara a la perfección, con lo cual podemos movernos y cambiar al mismo tiempo el ángulo de visión según nos convenga (aunque, en determinados momentos, esto puede provocar algún que otro *pop-up*).

Pero si en algo destaca *BG:DA* es en los detalles. El movimiento del agua es simplemente impresionante; la iluminación a tiempo real está de lo más lograda; los movimientos de los personajes y los enemigos no tienen fisuras, y los tiempos de carga se han reducido a la mínima expresión (algo muy de agradecer teniendo en cuenta que deberás volver a cargar la partida más de una vez). Incluso el sonido, tanto ambiental como de efectos, es una perla más en esta brillante colección.

Kojima ya demostró con *MGS* que son los pequeños detalles los que hacen grande a un juego, y *Baldur's Gate* se ha aplicado con celo a esta filosofía. No tiene un argumento brillante, ni un sistema de juego original o una duración increíble. Pero es todo el conjunto, el esmero en cada detalle, lo que hace de este título una pequeña gran joya. Desarrolladores del mundo entero, tomen ejemplo. ●

«Incluso las criaturas aparentemente más inofensivas pueden darte un buen susto si no te andas con ojo»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 10
Exquisitos en cada detalle

■ JUGABILIDAD 9
Simple pero efectiva

■ ADICTIVIDAD 10
Mientras quede un monstruo vivo...

CONCLUSIÓN
Intento con pies y cabeza de exportar el sistema de juego de *Diablo* al sitio donde le corresponde: a una consola.

10





Amiguetes terrestres. Cubre a las tropas terrestres mientras siembran de bombas la base y disfruta de la escena desde una distancia prudencial.

Zoom. Lanza un misil al malo y activa el zoom para ver de cerca lo mal que lo pasa.



Selección Cuando has fijado un objetivo, ves en la esquina izquierda superior de la pantalla qué es, su nivel de vida, etc.



En tierra. Nada como la ametralladora de una tanqueta para freír malos a ras del suelo.

DROPSHIP

Disparar misiles desde el aire, eso sí que relaja...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,50 € (9.900 ptas.)**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SCEE STUDIO CAMDEN**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+16**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Eagle One*
(*PSMag37*, 9/10)
Igual que *Dropship*, pero sin los michelines que a *Dropship* le sobran..

PS2: *Top Gun combat zones*
(*PSMag59*, 7/10)
El primer juego de aviones para PS2 no estaba nada mal.

Incluso antes de haber salido la PS2 a la venta, Sony ya nos deslumbró con unas cuantas imágenes del que prometía ser el título bélico definitivo. ¡Aviones, vehículos terrestres y estrategia, todo en uno!

Dropship sorprende por su complejidad desde el primer momento. El control de las «naves» —o «aviones futuristas», como prefieras llamar a los denominados *dropships*— es inusitadamente complicado. Para empezar a pillarle el tranquillo, podrás superar un total de cinco pequeños cursos de aprendizaje antes de comenzar con las misiones propiamente dichas. Despegar, aterrizar, avanzar, retroceder, virar, cabecear, cargar o descargar vehículos, enfrentarte a objetivos de tierra y de aire, utilizar distintos tipos de armamento, conducir vehículos terrestres... ¡Hay que ver la cantidad de cosas que se pueden hacer con una navecita de éstas! Bueno, para que te hagas una idea: ¡hay botones que tienen varias funciones distintas, dependiendo de si los pulsas solos o combinados con otros botones!

Para ganar altura, por ejemplo, se utilizan combinados los botones L1 y R1. Para desplazarse lateralmente hacia la derecha tendrías que pulsar R1 y R2 al mismo tiempo. Para descender, L2 y R2. Para descender desplazándote hacia la izquierda, L1, L2 y R2 a la vez. Sin embargo, si sólo pulsas L1, lo que haces es seleccionar un objetivo nuevo. Si sólo pulsas R1, seleccionas es un nuevo tipo de arma. Si mantienes pulsado L1, seleccionas el objetivo más cercano... ¿Te estás liando ya? Pues piensa que, en modo de vuelo normal, R2 y L2 sirven para virar, en lugar del stick izquierdo, que sólo sirve para virar en modo Estacionario...

No te asustes, hombre. Te prometemos que todo esto —y MUCHO más— es relativamente fácil de aprender, con un poco de paciencia. Lo malo es que, con muchos menos controles, ¡en *Eagle One* se podía hacer exactamente lo mismo!

Los aviones de *Dropship* cuentan con dos modos de vuelo, como el Harrier de *Eagle One*: modo de Vuelo propiamente dicho, y modo Estacionario. En el modo de Vuelo, el *dropship* se comporta más o menos como el avión de cualquier simulador aéreo. En modo Estacionario, sin embargo, el aparato puede desplazarse horizontalmente sin avanzar ni retroceder, aterrizar verticalmente, moverse despacio como si fuera un helicóptero, etc. O sea, como los modos Hover y Normal de *Eagle One*, pero usando tropecientos botones más. En cuanto a las opciones estratégicas de *Dropship*, de las que tanto se había hablado hasta ahora, decepcionan.

> **«Los aviones cuentan con dos modos de vuelo»**

El argumento, los objetivos y demás cambian constantemente, como en una película —el doblaje de los diálogos es estupendo, por cierto—, pero en realidad, todas las misiones se desarrollan igual: sigue el punto azul del radar, elimina el objetivo o aterriza en el lugar indicado para recoger lo que sea, y sigue el nuevo punto azul para continuar. Un control innecesariamente complicado y en absoluto intuitivo, infinidad de opciones que sobran y una mecánica de juego repetitiva como pocas. ¡Mucho ruido y pocos *dropships*!

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Podrían ser más detallados

■ JUGABILIDAD 7
Control poco intuitivo

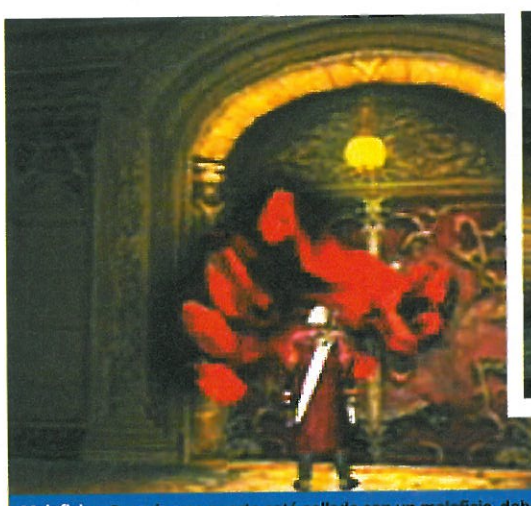
■ ADICTIVIDAD 7
Mecánica repetitiva

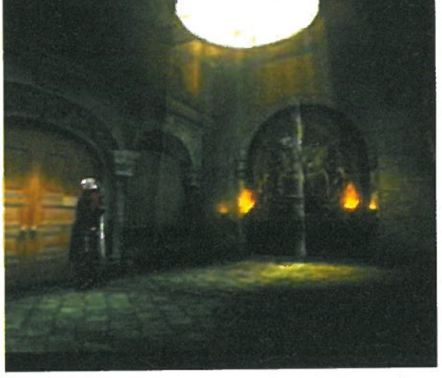
CONCLUSIÓN

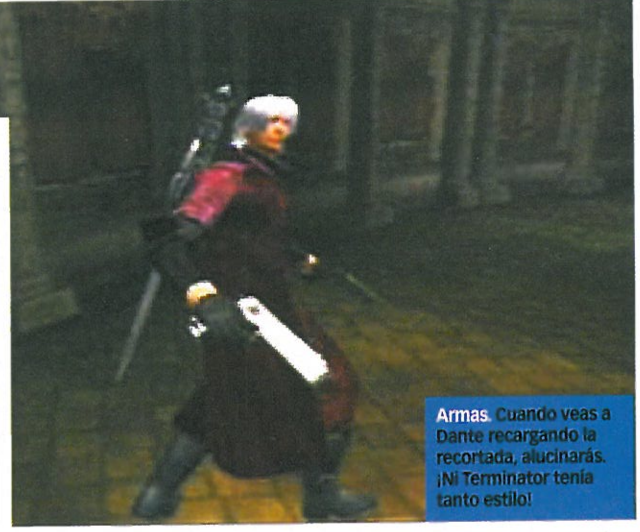
Lo mejor de Dropship es la combinación de los modos de vuelo que ya vimos en Eagle One, pero buscándole seis docenas de pies al gato.



CARACTERÍSTICAS • **Aviones y vehículos terrestres que controlar** • **El pilotaje estilo Harrier de *Eagle One*.**

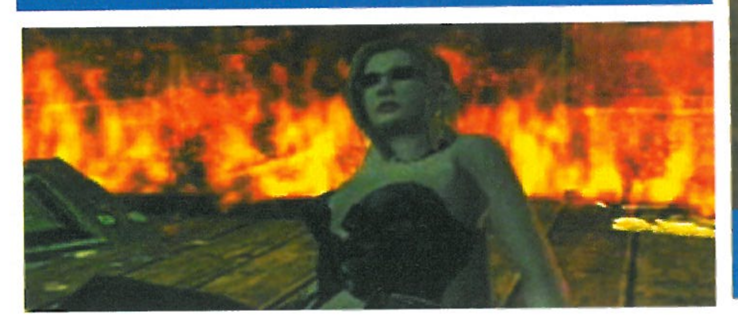






Armas. Cuando veas a Dante recargando la recortada, alucinarás. ¡Ni Terminator tenía tanto estilo!

Maleficios. Cuando una puerta esté sellada con un maleficio, deberás hacer algo para eliminar el hechizo. Generalmente, achicharrar a alguien.



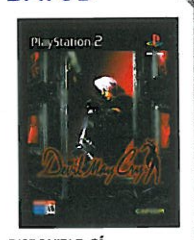


De película. ¡Parece increíble que se pueda hacer algo así en 3D! Pero deja de babear, que hay mucho que hacer.

DEVIL MAY CRY

Mete a John Woo y a Wes Craven en una coctelera y agita bien fuerte

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **66 € (10.990 ptas.)**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***TR chronicles***
(*PSMag48*, 10/10)
Después de conocer a Dante, ni te sonará la tal Lara.

PS2 ***Onimusha***
(*PSMag56* 8/10)
Elévalo a la enésima potencia, poligonízalo y échale pólvora para dar con *Devil May Cry*

Se llama Dante, y es el nuevo tipo más duro de PS2. A su lado, Solid Snake es una niñera, Gabriel Logan es el chico de los bocadillos y Lara Croft... Bueno, Lara no merece siquiera ser comparada con él.

Eres un tipo duro llamado Dante, bien parecido, con más estilo que un saco de relojes Rolex y equipado con dos pistolas hechas a mano y una espada enorme. Un buen día se presenta en tu tienda una chica que sabe que eres hijo de un demonio y te cuenta que los demonios «malos» —tú eres el único bueno que queda, tras la muerte de tu papá— se están preparando para venir al mundo y someterlo. Acompañas a la chica a un siniestro castillo junto al mar, y empiezas a resolver puzzles... ¡a punta de pistola!

Munición ilimitada, saltos increíbles e infinidad de combos y golpes sencillísimos de ejecutar. ¿Ejemplos? A ver qué te parece... disparar sin parar a tres o cuatro malos, caminando a su alrededor al mismo tiempo, sin necesidad de recargar la munición nunca. Bueno, suena bien, pero hay cosas mejores. Como por ejemplo, saltar y ¡mantenerte en el aire gracias al retroceso de tus pistolas! Aunque siempre se puede hacer algo más espectacular: luchar con tu enorme espada contra un enemigo y, justo cuando viene otro por tu espalda y está apunto de golpearte con un hacha, frenar su ataque poniendo tu espada a tu espalda, sin darte la vuelta siquiera. Después, acabas con un tajo directo a la yugular del primer malo, y ya te ocupas del tipejo del hacha como merece.

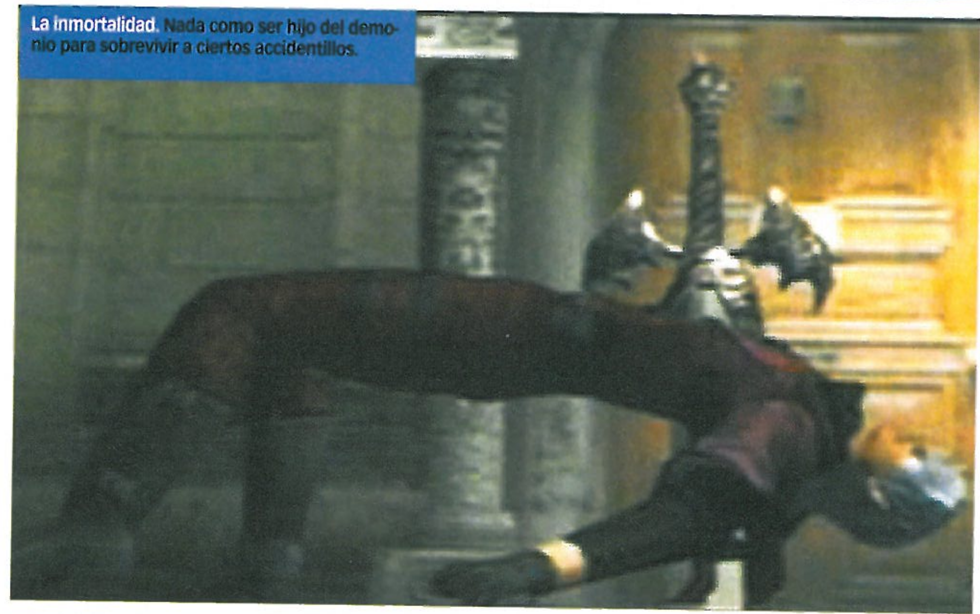
Lo tienes en mente, ¿no? Bueno, más o menos. Bien, pues imagina todo eso en gráficos tridimensionales que casi parecen reales, multiplica la velocidad hasta quedarte mentalmente ciego, échale cubos enteros de luz y pólvora, agrega al conjunto varias decenas de monstruos y criaturas mitológicas... Bueno, mira, déjalo. Tu mente no puede visualizar algo así. Si Capcom ha tardado todos estos años en dar con algo como *Devil May Cry*, es poco probable que tú seas capaz de imaginarlo en cinco minutos.

¿Te acuerdas de *Blade*, la película de Wesley Snipes que todo el mundo adora pero que nadie reconoce que ha visto? (Puedes respondernos que no la recuerdas, claro, te concedemos el beneficio de la duda). Pues *Devil May Cry* es algo similar, pero con acción constante y protagonizado por ti. Después de cinco minutos controlando a Dante, tendrás la sensación de que es la primera vez que pruebas un videojuego. Es una experiencia completamente diferente a cuantas conoces. *DMC* te permite ejecutar movimientos a una velocidad tal, que después de esto cualquier otro título de acción te provocará sueño. ¡Y lo mejor de todo es que sabes que eres totalmente responsable de lo que hace tu personaje, realmente *hace lo que tú quieres*! Es incluso más intuitivo —e infinitamente más rápido— que *Soul Calibur*.

Pero lo bueno de *Devil May Cry* no es lo deslumbrante que resulta a simple vista, en los primeros minutos de juego. ¡Es que mejora a cada segundo! Todavía estarás intentando sobreponerte a la emoción que supone «volar» con el retroceso de tus pistolas cuando hallarás una escopeta recortada. Una escopeta con munición ilimitada, como todas las armas del juego. Dante dispara a bocajarro a sus enemigos y la recarga como el mismísimo Arnold Schwarzenegger en *Terminator 2*, en la moto, ¿lo recuerdas? ¿Cuándo demonios has visto algo parecido en un videojuego?

CARACTERÍSTICAS • 23 misiones normales, pero tan cortas... • 12 misiones secretas • Un sistema que te permite «comprar» armas, ítems y movimientos.



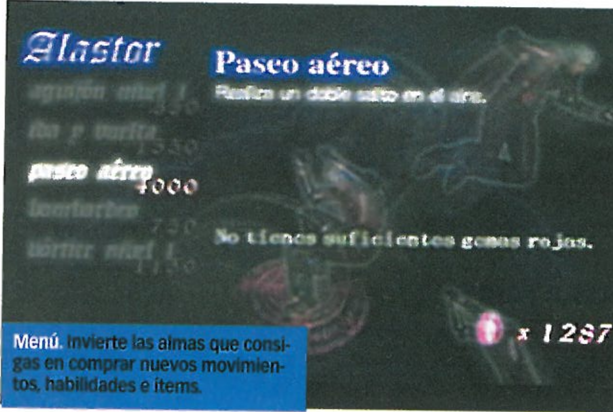


La inmortalidad. Nada como ser hijo del demonio para sobrevivir a ciertos accidentillos.





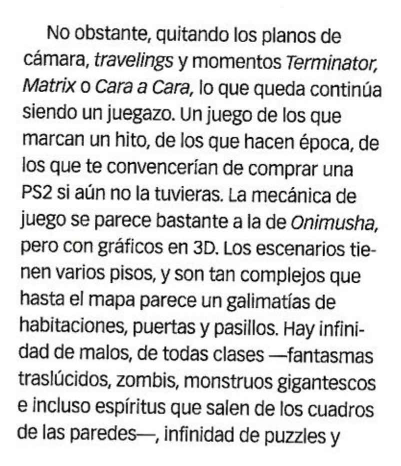
Bestias mitológicas. Esta especie de Parca te persigue volando, con sus tijeras de podar... ¿Árboles? ¿Edificios? ¿Montañas?



Menú. Invierte las almas que consigas en comprar nuevos movimientos, habilidades e ítems.







No obstante, quitando los planos de cámara, *travelings* y momentos *Terminator, Matrix* o *Cara a Cara*, lo que queda continúa siendo un juegazo. Un juego de los que marcan un hito, de los que hacen época, de los que te convencerían de comprar una PS2 si aún no la tuvieras. La mecánica de juego se parece bastante a la de *Onimusha*, pero con gráficos en 3D. Los escenarios tienen varios pisos, y son tan complejos que hasta el mapa parece un galimatías de habitaciones, puertas y pasillos. Hay infinidad de malos, de todas clases —fantasmas traslúcidos, zombis, monstruos gigantescos e incluso espíritus que salen de los cuadros de las paredes—, infinidad de puzzles y montones de puertas cerradas. Normalmente las puertas están selladas por maleficios, y si te acercas a ellas, una «mano» enorme y fantasmagórica se solidifica y te atiza. Para romper los maleficios tienes que resolver ciertos enigmas —también como en *Onimusha*—, aunque en casi todos los casos lo que hay que hacer es acribillar a todos los malos de la habitación para romper el hechizo.

Lo de recoger las almas de tus enemigos y usarlas como moneda para comprar en el menú principal nuevas habilidades, movimientos y potenciadores también es heredado de *Onimusha*, pero aquí tienes plena libertad para comprar lo que prefieras. ¡Es fantástico comprar un movimiento nuevo cada vez que crees haberlo visto todo! El movimiento de «Ida y Vuelta», por ejemplo. ¿A que no se te había ocurrido usar la espada como *boomerang*? O el «Bombardeo», para saltar mucho más alto y caer a cámara lenta disparando *a saco* a los malos. O los diferentes niveles de potencia de tu espada. O los... en fin, que puedes comprar muchas cosas.

Lamentablemente, hemos llegado al final de esta *review*. Y ya sabes que solemos dejar para el final las malas noticias. ¡Sí, hay malas noticias! Sólo una, pero grave: *Devil May Cry* es corto, cortísimo. Cuenta con la nada desdeñable cifra de 23 misiones, pero la mayoría de ellas se superan en unos cinco minutos. ¡Todo es tan rápido...! Pero aun así, no te queda más remedio que añadirlo a tu colección. O mejor: vende toda tu colección por lo que cuesta *DMC*, porque a partir de ahora no querrás jugar a nada más. Es corto pero intenso, como un... ¡Ups! No es el momento ni el lugar para hablar de sexo, lo sentimos. ●

«Un juego de los que marcan un hito, de los que hacen época, de los que te convencerían de comprar una PS2 si aún no la tuvieras»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 10
Terroríficamente rápidos

■ JUGABILIDAD 10
La palabra es «¡guau!»

■ ADICTIVIDAD 9
Con 15 misioncitas más...

CONCLUSIÓN

¡Qué lástima que sea tan corto, es perfecto! *DMC* es lo mejor que nos ha pasado desde MGS, imprescindiblemente imprescindible.



¡A la Batallaaaa! No te sentirás como Travolta en Michael, pero casi

Personajes. Nos encanta Globox. Se parece tanto a nuestro director...

MultiTap2. Jugando contra otros tres amigos, *RM* resulta más adictivo

Victoria. Deberás quedar en primera posición en todas las pruebas de cada mundo para desbloquear el siguiente

RAYMAN M

Nada como unas cuantas extremidades inconexas para moverse con fluidez

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **63,08 € (10.495 ptas.)**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Crash Bash* (*PSMag48, 8/10*)
Si lo que quieres es un multijugador con muchos minijuegos, éste es el mejor

PS2: *Rayman Revolution* (*PSMag50, 5/10*)
Casi lo mismo que *RM*, pero para un jugador (con modo aventura)

El nombre de *Rayman Multiplayer* no disimula en absoluto su naturaleza: está pensando para varios jugadores. Esto no quiere decir que no puedas jugar solo, sino más bien que «da lo mismo» que juegues solo o no, ya que si no te enfrentas a tres amigos humanos, deberás enfrentarte a tres personajes controlados por la CPU en todos los niveles (como en *Crash Bash*).

RM consta de cinco mundos llamados «ligas» en el juego, cada uno de ellos con seis niveles que a su vez hay que superar tres veces, con distintos objetivos en cada ocasión. Esto, traducido en números, suma un total de 90 pruebas que superar a lo largo de todo el juego. No está mal, ¿eh? Los mismos mundos, niveles y pruebas te permiten jugar tanto contra amigos humanos como contra la máquina, lo que significa que no hay opciones extra para varios jugadores ni un modo «aventura» para un solo jugador.

La distribución de niveles y pruebas en cada mundo son regulares, siempre las mismas. Hay tres niveles de carreras y tres de combate por mundo, y al mismo tiempo, tres pruebas distintas en cada uno de esos niveles. Un tipo de combate consiste en comprobar quién mantienes, una mosca en su poder durante más tiempo sin que los demás se la roben; otro, en atacar a tus adversarios sin ser alcanzado hasta restarles todos los Lums de «vida»; y un tercero, en recoger más Lums que los demás. Y las pruebas de carreras siguen una mecánica parecida: en la primera simplemente debes llegar el primero a la meta; en la segunda, llegar el primero a la meta antes de que el tiempo se te acabe —consiguiendo segundos extra disparando a las mariposas que hay por ahí—; y en la tercera, llegar el primero a la meta recogiendo por el camino todos los Lums que veas. Sólo cuando hayas superado todas las pruebas de los seis niveles de un mundo, podrás acceder a otro.

Como ya adivinábamos por la versión de *preview* que probamos el mes pasado, los niveles de carreras son mucho más divertidos que las batallas. Los «circuitos» están llenos de bifurcaciones, interruptores que modifican partes del escenario, secciones de plataformas alternativas, turbos, toboganes, etc. Todos los escenarios son lo suficientemente grandes y complejos como para que necesites un par de intentos para ganar cada carrera, de modo que las 90 pruebas en total del juego dan para mucho. Lo malo es que... son cortas. Un par de minutos aproximadamente cada una. Con un poco de habilidad, puedes pasarte *Rayman M* en tres o cuatro horas, con lo que llegamos al tema del principio: es un juego multijugador por definición. Si juegas solo, se te acabará en un suspiro.

«Las carreras son más divertidas que los combates»

Aparte de eso, nada destacable. Los gráficos, personajes y control de *Rayman Revolution*, acción bastante repetitiva y pocas ideas nuevas. No está mal para los más peques, pero aun así, queda lejos de la adictividad y jugabilidad de otros títulos para cuatro jugadores como *Crash Team Racing* o *Crash Bash*. ●

VEREDICTO



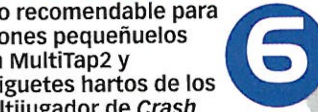
■ GRÁFICOS 5
Los de *Rayman Revolution*

■ JUGABILIDAD 6
Acción muy repetitiva

■ ADICTIVIDAD 5
Sólo con amigos y MultiTap2

CONCLUSIÓN

Sólo recomendable para jugones pequeñuelos con MultiTap2 y amiguetes hartos de los multijugador de *Crash*



CARACTERÍSTICAS • Los personajes que ya conoces de Rayman Revolution, ahora, jugables • Cinco ligas con seis niveles



Este tío me suena. Sí, hombre, es Kain, el malo del primer Soul Reaver

Esto sí es una espada. Con la Segadora de Almas en mano, no habrá bicho que se acerque



Me he perdido. Raziel se mueve por un mundo que ni en tus mejores sueños podrías llegar a imaginar



¡Atrás demonio! A lo largo de tu aventura te encontrarás con tipejos aún más feos que tú

SOUL REAVER 2

Chupetones que dejan marca

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **57,04 € (9.490 ptas.)**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+16**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Soul Reaver* (*PSMag28*, 9/10)
El nacimiento de un nuevo héroe

PS2: *Silent Hill 2* (*PSMag60*, 10/10)
Una aventura de miedo con la que no te atreverás a jugar solo

La historia de *Soul Reaver 2* empezó a fraguarse hace mucho, mucho tiempo, incluso antes del primer *Soul Reaver* para PSone. Pero tranquilo, no vamos a aburrirte con una clase de historia sobre monstruos, vampiros y mundos de fantasía. Aunque por otro lado, no te vendría nada mal saber quién eres y cuál es tu objetivo, ¿verdad? Intentaremos ser breves.

Tú eres el vampiro Raziel (o lo que queda de él) y tu objetivo en el *Soul Reaver* original era acabar con el villano de turno que en ese caso se llamaba Kain. Éste también era un chupasangre (el líder de los chupasangres para ser más exactos) y se *molestó* un poco porque tú te pasaste de listillo y evolucionaste antes que él. Así pues, decidió poner fin a tu existencia, aunque falló en su intento y tú, por supuesto, buscaste venganza. Al final del primer *Soul Reaver*, Kain consiguió escapar de tus zarpas y todas las respuestas que buscabas acerca de tu presencia en el mundo quedaron, por decirlo de algún modo, en el aire.

Pues bien, aquí tienes *Soul Reaver 2* para esclarecer todo lo que no te quedó demasiado claro en el juego anterior y para, de paso, plantear otras dudas y misterios que, una vez más, tienen toda la pinta de quedarse sin respuesta. En esta nueva entrega de las aventuras de Raziel volverás a perseguir a Kain para acabar con él de una vez por todas, te reencontrarás con viejos conocidos y visitarás lugares que te helarán la sangre (o lo que sea que corra por las venas de este morador de la noche). Aunque quizá te sorprenda el curso de algunos acontecimientos de tu búsqueda que, por supuesto, no vamos a desvelarte aquí. Mejor lo descubres tú solito, que ya eres mayorcito.

El *Soul Reaver* que muchos de nosotros conocimos en la gris no pasó desapercibido en el mundo videojueguil. Presentaba unos escenarios enormes y muy detallados, aportaba elementos nuevos a las aventuras 3D (que levante la mano el que no alucinara al pasar del mundo material al mundo espectral), tenía un personaje simpático (aunque bastante feo) y, en definitiva, era un título a tener en cuenta, puesto que aprovechaba casi todas las posibilidades que la PSone podía ofrecer.

¿Y qué pasa con *Soul Reaver 2*? Pasa que continúa siendo el mismo juego. Sí, aprovecha las posibilidades de la PS2, pero no tanto como lo hizo el título anterior con la gris. Volvemos a tener unos escenarios enormes de una belleza embriagadora, volvemos a tener al mismo personaje con sus habilidades (pasar al mundo espectral y ver cómo todo el entorno se transforma en tiempo real continúa asombrando a propios y extraños) y volvemos a tener al mismo malo. Está bien, ahora Raziel puede invocar su famosa espada, la Segadora de Almas, cuando le salga de las narices, pero no basta. Las secuencias de vídeo que hay a lo largo de la aventura están más que bien y ayudan a conocer mejor a los personajes y su historia. Pero cuesta quitarse esa sensación de que estás viviendo una experiencia que ya has vivido. Es como tener un *dejà vú* constante, aunque más bonito, eso sí. ●

> **«Raziel siempre puede invocar la Segadora de Almas»**

VEREDICTO



GRÁFICOS 9
Lo mejor del juego, sin duda

JUGABILIDAD 7
No te costará controlar la situación

ADICTIVIDAD 8
Si no fuera por ese *dejà vú*...

CONCLUSIÓN

Si no jugaste al primero, éste te gustará. Si jugaste al primero, éste no te sorprenderá

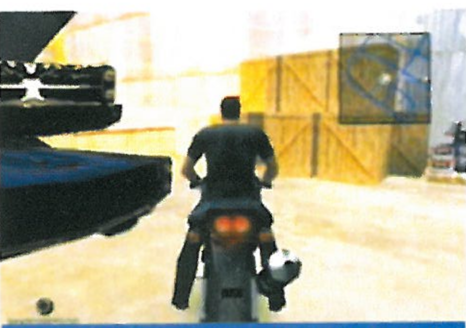


CARACTERÍSTICAS • **Sin tiempos de carga** • **DVD lleno de extras, como tráilers, bocetos y reportajes del juego**

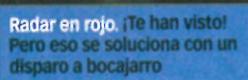




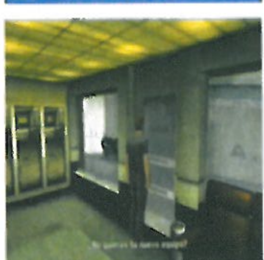
Telediario. Estos presentadores de las noticias cuentan más o menos cómo evoluciona el argumento, de una forma muy divertida



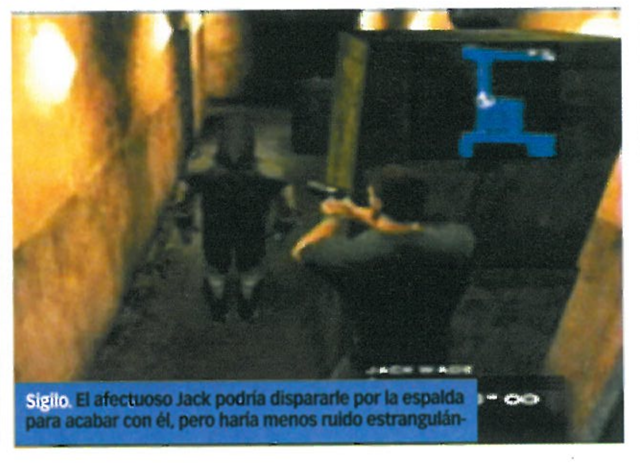
¡A correr! Nada como una moto de alta cilindrada para desplazarse de un nivel a otro



Radar en rojo. ¡Te han visto! Pero eso se soluciona con un disparo a bocajarro







Sigilo. El afectuoso Jack podría dispararle por la espalda para acabar con él, pero haría menos ruido estrangulán-

HEADHUNTER

¿Por qué a todos los grandes héroes les da por perder la memoria?

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,5 € (9.900 PTAS.)**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SEGA/AMUZE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+ 18**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Metal Gear Solid* (*PSMag28*, 10/10)
¡El inimitable Solid no pierde comba! Solid el incombustible

PS2: *Exterminator* (*PSMag54*, 6/10)
Muy flojo, pero en cierto modo parecido a *HeadHunter*

Se parece a Ethan Hunt; trabaja en una organización de agentes especiales secretísimos que desconfían los unos de otros, como Ethan Hunt; tiene una moto negra, como Ethan Hunt, y en general todas sus armas y utensilios de alta tecnología son como los de Ethan Hunt. ¿Cómo se llama nuestro protagonista? ¡Exacto, Jack Wade! Lógico, ¿no?

Bueno, no te enfades. Seguramente, Sega intentó hacerse con la licencia de *Mission: Impossible 2* y no se la quisieron dar... En cierto modo, nos alegramos, porque gracias a eso el argumento de *Headhunter* es bueno. ¡Muy bueno! Probablemente lo mejor de todo el juego.

En un futuro cercano, como siempre, la corrupción habrá hecho estragos en el gobierno y la sociedad (todavía más que en la actualidad). El tráfico de órganos estará a la orden del día y la delincuencia se habrá extendido tanto que el gobierno se desentenderá de la seguridad civil poniéndola en manos de una organización privada llamada Anti Crime Network, gestionada por una empresa llamada LEILA. Los agentes de la ACN, entrenados y dirigidos por LEILA, son cazarrecompensas durísimos especializados en el uso de armamento, tácticas de combate y sofisticadas tecnologías.

Jack Wade, por supuesto, es uno de estos cazarrecompensas que dan nombre al juego. Lo malo es que el pobre hombre ¡ha perdido la memoria! Un buen día se despertó en un quirófano sin saber quién era, escapó de los grilletes que le mantenían atado a una camilla y se fue pitando de lo que parecía una clínica clandestina. Se desmayó en un callejón poco después y volvió a despertar en un hospital, donde alguien que parecía un amiguete suyo le dijo quién era, cuál era su profesión, etc. Así es como te enterarás de que, al parecer, has perdido la memoria mientras investigabas a los malos en colaboración con el fundador de la ACN, Christopher Stern, recientemente asesinado. La hija de Stern, Angela, será quien te ponga sobre la pista. Te dará una moto con la que desplazarte por la ciudad de un nivel a otro, te dirigirás a la academia de LEILA, y aprenderás otra vez todo lo necesario para sacarte la primera licencia de Headhunter (porque has perdido la memoria, ahora no eres más que un civil). En LEILA tendrás que aprender a controlar a tu personaje y su armamento, superando distintas fases con enemigos virtuales a lo *VR Missions.* de *MGS*, para obtener la primera licencia. Con ella podrás comenzar a resolver las primeras misiones que la ACN te encomiende e investigar sobre ti mismo, tu pasado y la misión que te llevó a perder la memoria y que acabó con la vida de tu mentor.

«Sistema de control de *MGS*, *Syphon Filter* y *WinBack*»

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Como de... Dreamcast

JUGABILIDAD 8
Acción, puzzles y una moto

ADICTIVIDAD 10
Trama y estructura muy fluidas

CONCLUSIÓN
Un juegazo, pero lejos de lo que es capaz de hacer Sega, de lo que sabe hacer PS2 y de lo que pronto hará Solid Snake

8

CARACTERÍSTICAS • Un sistema de control similar al de *WinBack* y *MGS*. • Un modo de apuntado similar al de *Syphon Filter*



¡Toma! Nos encanta el sonido de los golpes, los cascos al entrechocar, los gruñidos... Cuánta delicadeza

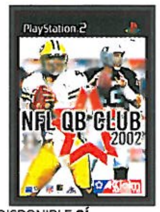
Uniformes impolutos. Si lo que quieres es poner a prueba tu detergente, estos uniformes te irán de perlas.

Espectáculo. Las repeticiones a cámara lenta de los mejores momentos son espectaculares

NFL QB CLUB 2002

Acclaim intenta placar a EA Sports una vez más.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,5 € (9.900 ptas.)**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A OCHO**

ALTERNATIVAS

PS1: MADDEN NFL '98 (***PSMag13*, 8/10**)
No estaba nada mal para ser de PSone, pero sólo para aficionados a este deporte

PS2: MADDEN NFL '98 (***Preview* en *PSMag58***)
Lo mismo, pero de EA y algo más jugable



¿Cómo crees que se puntuaría en Estados Unidos un simulador de toreo con gráficos decentitos y textos en castellano? Pues así nos sentimos nosotros ante *NFL QB Club 2002*: indefensos, fuera de lugar. *NFL QB Club 2002* no sólo está basado en un deporte que desconocemos y tiene todos los menús, textos y voces en inglés, sino que además la cosa no mejora con el tiempo y una buena inversión de paciencia.

Éste es uno de esos simuladores deportivos dirigido exclusivamente a los seguidores y conocedores del deporte en cuestión, de modo que, si quieres iniciarte en esto del fútbol americano, vas a tener que buscar en otro sitio. No hay un modo de aprendizaje, los controles no podrían ser más complicados y en general todos los menús y estrategias sobreentienden que conoces perfectamente las reglas del juego, las posiciones adecuadas, lo que hay que hacer en cada caso, etc.

De todas formas, hay algo en el fútbol americano que a los europeos, acostumbrados al fútbol «normal», el baloncesto o incluso el balonmano se nos escapa: la duración de una jugada. En nuestro fútbol, un partido puede avanzar ininterrumpidamente durante muchos minutos, sin pausas, mientras no se cometan faltas, goles y demás. En el fútbol americano, desde el saque hasta el fin de una jugada pasan entre uno y cinco segundos como máximo. Uno o dos pases, placaje y pausa. Modificas la estrategia, formación, saque, uno o dos pases, placaje y pausa. Eso, en la práctica, es una constante: cuatro o cinco segundos de juego, medio minuto de menú, cuatro o cinco segundos de juego, medio minuto de menú, cuatro o cinco segundos de juego... Así, hasta que se acaba el primer cuarto. Secuencia de vídeo, y empieza el segundo cuarto. Cuatro o cinco segundos de juego, medio minuto de menú...

En este deporte se pone toda la carne en el asador para cada jugada, de modo que no puede haber errores. La estrategia debe ser perfecta, los movimientos precisos y el comportamiento del equipo en conjunto, bien orquestado. Todo eso queda genial en un partido de fútbol americano de verdad, pero en un juego, para conseguir algo así hace falta mucha, mucha, mucha inteligencia artificial. Tanta, que lo que menos importa es lo que haga el jugador. Al principio, lo que más frustra de *NFL QB Club 2002* es que siempre te da la sensación de que no has tenido tiempo para reaccionar en cada jugada. No estás muy seguro de qué has hecho, de qué acciones de las que has visto en la pantalla se deben a los botones que has pulsado y cuáles son consecuencia de la IA del juego. Ése es el momento en el que se recomienda lo que nosotros llamaríamos «prueba de la IA»: deja el mando sobre la mesa, y espera. ¡El partido evoluciona prácticamente igual sin necesidad de que toques un solo botón! Incluso hemos llegado a «jugar» dos cuartos enteros sin tocar el mando, y el equipo contrario no nos ha marcado un solo tanto. ¡Eso sí que es jugabilidad!. ●

«Se pone toda la carne en el asador para cada jugada»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 7
No están a la altura

■ JUGABILIDAD 5
Poco protagonismo del jugador

■ ADICTIVIDAD 5
Si te apasiona este deporte...

CONCLUSIÓN

Si te gusta el género y tienes algo en contra de la serie de EA Sports, éste es el mejor candidato



CARACTERÍSTICAS • Licencias de todos los equipos y jugadores reales de la NFL • Un modo Challenge con entrenador que incluso echa la bronca

El prota. Éste es Ecco, el protagonista más inofensivo de la historia de los videojuegos

Cuevas y tesoros. Las profundidades marinas están llenas de misterios, tesoros y secretos que descubrir

Ítems y habilidades. Ecco aprenderá a hacer diferentes cosas y conseguirá nuevos poderes a lo largo del juego

ECCO THE DOLPHIN

Si encuentras algo más relajante que esto, será ilegal. No lo fumes

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,5 € (9.900 PTAS.)**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SEGA**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Fluid* (*PSMag22*, 7/10)
El primer delfín relajante y virtual nació en PSone, que conste

PS2: *Sky Odyssey* (*PSMag54*, 8/10)
Otro juego relajante, sin violencia, pero en el aire en lugar del agua

Ecco, el delfín virtual que hasta ahora había nadado en la consola de 128 bits de Sega, se ha pasado de un salto a PS2. Pero atención, que nadie piense que Ecco es el primer delfín que se dedica a relajar a la gente virtualmente, ¿eh? Ni mucho menos. El pionero en este «género» fue el delfín de *Fluid*, que apareció para PlayStation cuando la gris apenas tenía un añito de vida. Un animalote suave y simpático que se movía al compás de la música, con la que el jugador interactuaba.

Pero no creas que Ecco se mueve por sí solo, como el prota de *Fluid*, porque en este caso no es así. Ecco es *tu personaje*, y tú, como jugador, debes controlarlo. Bucea por las profundidades de los distintos mares del mundo, conoce la fauna marina autóctona de todos los océanos, explora construcciones sumergidas hace siglos y haz acrobacias sobre la superficie para impresionar a quienes te estén viendo jugar (y de paso, para respirar, porque los delfines son mamíferos, ¿recuerdas?).

Aunque te cueste un poco creerlo, te aseguramos que éste es un juego de aventuras. Sin violencia, sin armas y, de hecho, ¡sin enemigos! Pero con infinidad de cosas que hacer. ¿Que tu amiga la ballena ha perdido a su pequeño ballenato, y no es capaz de encontrarlo? Pues ahí está Ecco, el amigo marino, para buscar al dichoso jovenzuelo en áreas rocosas a las que su mamá no ha podido acceder. ¿Que una amiga tortuga se ha quedado atrapada en un desprendimiento de rocas? Pues nada, nada, ahí va Ecco, a empujar las rocas para salvar a su lenta compañera. Guiar a otros animales, recoger piedras preciosas de ciudades sumergidas, descubrir tesoros y cultivar la vida social submarina son algunas de las cosas que difícilmente podrás hacer sin la ayuda de Ecco.

Ecco The Dolphin es gráficamente impresionante, y cuenta con toda la suavidad de la que sería capaz un delfín real. De hecho, la única razón por la que sabrás que éste es virtual, es porque se mueve en la dirección que tú decides con el pad. Por lo demás, no podría resultar más verosímil. Incluso el sonido en perfecto Pro-Logic da la sensación de profundidad y distancia necesaria para cada efecto, con una banda sonora que para sí la quisieran los cursos de yoga en vídeo. ¡Algo increíble! Puede que, como le sucedía a *Sky Odyssey*, *Ecco The Dolphin* no acabe de cuajar como «juego» propiamente dicho, pero desde luego es una experiencia gratificante, dulcísima. Después de probar algo así, tu siguiente paso en la vida será hacerte budista o actor de Hollywood (que prácticamente es lo mismo). ¡Venga, pruébalo y dinos qué te parece! Anda, mójate...

«Te aseguramos que es un juego de aventuras...»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 9
Suaves como el agua

■ JUGABILIDAD 7
Defina «jugabilidad», por favor

■ ADICTIVIDAD 6
No es la de un shooter, precisamente

CONCLUSIÓN

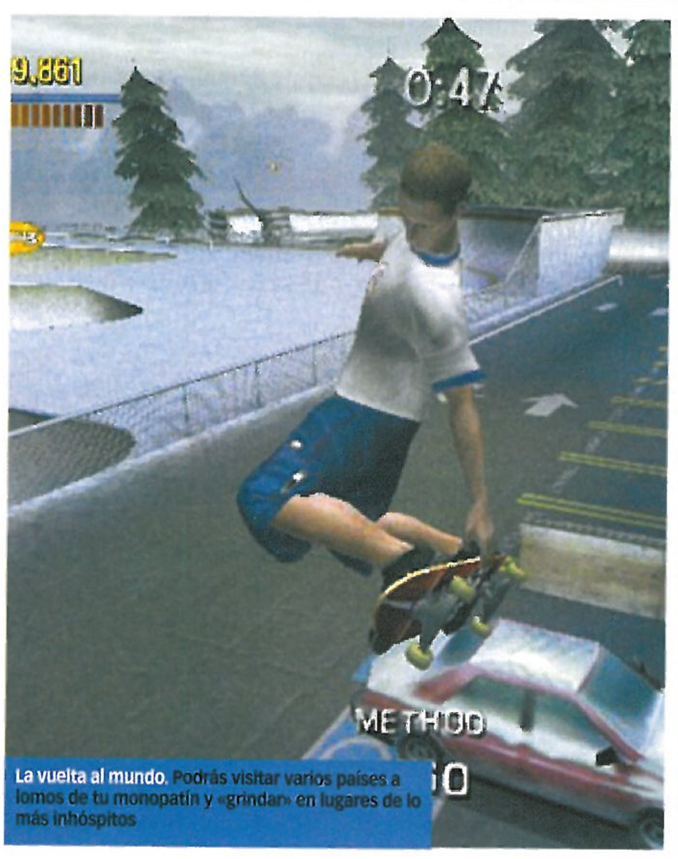
Lo único más relajante, agradable y maravilloso que *ETD*, sin salirse de la legalidad, son los masajes de pies

8



CARACTERÍSTICAS • **¡36 niveles suavísimos! • Un delfín doméstico que hace todo lo que le mandas y no come nunca**



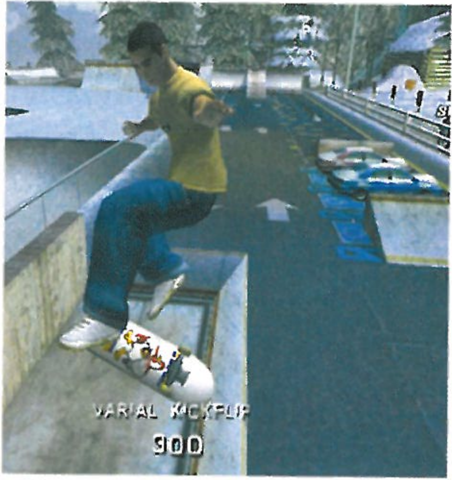


La vuelta al mundo. Podrás visitar varios países a lomos de tu monopatín y «grindar» en lugares de lo más inhóspitos


¡Lo flipas! Las acrobacias de Tony son cada vez más espectaculares



Cambia el guión. No sólo de Tony vive *Tony*, también podrás competir con otros *skaters*



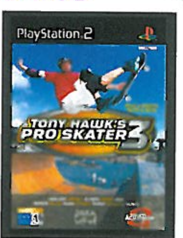


Partidas *on line*. Ese sí que es un sueño al que todavía no tenemos acceso, pero tiempo al tiempo

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

¡Temblad roedores, vuelve la garra del halcón!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **66,05 € (10.990 ptas.)**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+16**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO (*ON LINE*)**

ALTERNATIVAS

PS1: ***Tony Hawk's 2* (*PSMag46*, 9/10)**
¿Segundas partes nunca fueron buenas? ¡Tonterías!

PS2: ***SSX Tricky* (*PSMag60*, 9/10)**
Las acrobacias más locas imaginables en la nieve

Queremos pensar que, a estas alturas, no hay nadie en el mundo que no conozca la serie *Tony Hawk's Pro Skater*. Pero seguro que algún desalmado decidió darse un garbeo por otras galaxias y ha estado ausente durante los últimos años. Muy mal. Bueno, da igual. Todavía estás a tiempo de enmendar tus errores. *Tony Hawk's Pro Skater 3* es un juego de monopatines. ¡Diablos, es EL JUEGO de monopatines! El primer *Tony* era muy bueno, la segunda parte era genial y la tercera incursión (la de PS2, o sea, la que nos ocupa esta página), es la reost... esto... vamos, que es genial.

Las mejoras más destacables con respecto a las anteriores entregas están en los escenarios (absolutamente demenciales) y en la jugabilidad (aspecto que Neversoft ha exprimido hasta cotas inimaginables). Los niveles, además de estar repartidos por todo el mundo, cambian mientras estás jugando. Toma nota: en el escenario de Los Ángeles, a media partida tiene lugar un terremoto que modifica el entorno y te proporciona nuevos recovecos que explorar. Aunque la jugabilidad no ha sufrido cambios drásticos con respecto a *THPS2* (donde ya era altísima), sí que se ha potenciado para que la experiencia sea aún más gratificante y emocionante. Podrás realizar infinidad de acrobacias y movimientos (espera a probar el *revert* y ya nos contarás qué te ha parecido) que se traducirán en puntos y más puntos. Eso sí, deberás convertirte en un as de los monopatines, puesto que *THPS3* no es un juego pensado para patosos. Y ni se te ocurra echarle la culpa al control, ya que sencillamente es perfecto. Todo está simplificado al máximo para que la dificultad no radique en controlar a tu jugador, sino en conseguir todos los objetivos que se te plantean en cada escenario, que son muchos y muy complicados.

Para recorrer el mundo en monopatín dispondrás de un gran número de famosos *skaters*, además del señor Tony Hawk. Y si los que se te ofrecen nada más empezar te parecen pocos, prueba a descubrir todos los personajes ocultos que hay en el juego. De paso, también puedes intentar descubrir el resto de secretos (niveles, modos de juego especiales, etc.).

Por supuesto, también están todas las opciones que cualquier fanático de *THPS* pueda esperar: crear tu propio *skater*, «grindar» y saltar en un parque que tú mismo hayas creado con el editor de escenarios, competir con un amiguete en los diferentes modos multijugador e incluso jugar con jugadores de todo el mundo con las partidas *on line*... Un momento, sí, ya sabemos que en nuestro país todavía no podemos disfrutar de juegos *on line* con la Play 2, pero *THPS3* incluye esta opción, de modo que cuando Sony lance su módem, podremos recuperar este título (si es que has dejado de jugar con él, cosa bastante improbable) y disfrutar nuevamente del «Halcón».

«Están todas las opciones que un *fan* de *THPS* espera»

Para terminar una pregunta muy fácil: ¿Qué demonios estás haciendo aquí sentado leyendo esto? ¡Corre como el viento, condenado! ¡A lo mejor estás de suerte y todavía queda alguna copia del juego en tu tienda! Y si no, búscalo debajo de las piedras o donde sea, pero no te lo pierdas o lo lamentarás toda tu vida.

VEREDICTO



GRÁFICOS 10
Su diseño pone los pelos de punta

JUGABILIDAD 10
El control es sencillamente perfecto

ADICTIVIDAD 10
Ni Dios podrá quitarte el mando

CONCLUSIÓN
Por desgracia, nadie puede describirte qué se siente con *THPS3;* tienes que jugar con él...



CARACTERÍSTICAS • **13 skaters (más los ocultos)** • **8 escenarios (más los ocultos)** • **Crea tu propio skater y patina en tu parque**



Jak & Daxter: El legado de los precursores

De los creadores del mítico Crash llegan Jak y Daxter, una extraña y bien avenida pareja que protagoniza el juego de aventuras que todos los usuarios de PS2 esperaban. Prepárate para adentrarte en un mundo de dibujos animados enorme, detalladísimo, precioso y siempre divertido... ¡y sin tiempos de carga! Increíble lo mires por donde lo mires. ¿A qué estás esperando para conseguir uno?

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO ***Jak & Daxter: El legado de los precursores***
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Cuántos personajes puedes controlar en *Jak & Daxter*?
1.- Cuatro
2.- Dos
3.- Uno

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán 40 juegos promocionales de *Jak & Daxter: El legado de los precursores* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta








CONCURSO
Jak & Daxter: El legado de los precursores

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

LUDÓPATA Y PELÓPATA

Hola, ¿qué tal? Soy Carlos, el autor de la carta estrella del número 56. Primero deciros que me encantó lo de «ludópata en ciernes», así que después de unos cuantos meses he decidido volver a escribiros intentando superar la carta anterior. Ahí van mis preguntas:

1. Tengo un problemilla con el *Parasite Eve 2*. Bueno, más bien me está comiendo la cabeza y creo que voy a entrar en una gran depresión... ¿Hay alguna manera de pasarse al último monstruo? Porque mira que es difícil, ¿eh? Bueno, si la hay, os agradecería que me la dijerais.
2. ¿Tendremos que acostumbrarnos, los que sólo tenemos una PSone, a juegos como *Digimon*?
3. Hace ya bastante que no habláis de los *Final Fantasy*, ¿qué hay del *FF IV* que iban a sacar? ¿Y el *X*, cuándo lo veré en PS2?
4. ¿A qué huelen las nubes?
5. Para una futura carta, ¿puedo tomarme la confianza de llamarte Javi?

Bueno, me despido deseando que publiquéis también esta carta, y diciendo que, donde esté Javier Lourido, que se quite todo lo demás (sí, vale, también tenía que hacer un poco la pelota). Adiós.



PD: Por último, sólo tres cosas:
1. ¿Consta como récord lo que hice con *Silent Hill*?
2. Gracias por hacer una revista tan buena.
3. Este final ha sido mucho mejor que el de la carta anterior, ¿eh?

Carlos
Internet

Está bien, pero no te acostumbres. Hasta el momento, nadie ha conseguido resultar lo bastante interesante como para *tripitir* en esta sección.
1. No hay ninguna manera especial de pasarlo; simplemente, dispárale con todo lo que tengas y ten paciencia.
2. Tendréis que acostumbraros a un alto porcentaje de juegos infantiles y a pocas (pero suculentas) excepciones como *Syphon 3* o *Tony Hawk 3*. Aunque, bueno, también podéis acostumbraros a ahorrar para una PS2 mientras hacéis cola en los expositores de los centros comerciales (algo poco recomendable para la salud mental de postadolescentes).
3. El *IV* pierde fuelle y papeletas para ser distribuido en España. El *X*, siendo optimistas, en primavera.
4. Mmm... las blancas, a vapor de agua; las negras a chubasqueros, y las rosas a anuncios orientados a la higiene femenina. Ahora bien, las que tienen forma de Carlos apestan a «rayos, no me pagan por contestar estas cosas».
5. Para una futura carta, puedes tomarte por «el pesao enchufao» si vuelve a salir publicada. Dudoso honor.
No es «que *se quite* todo lo demás», sino que todo lo demás *se quita*. La frecuencia de su aseo personal deja un tanto que desear.
PD:
1. ¿Y luego, no eres capaz de superarlo? Je...
2. Gracias a vosotros, por... Gracias.
3. Pues sí, enhorabuena. Sigue con esas pastillas.

CARTA ESTRELLA

SUPER TRUCO FASHION

Hola tíos, soy la lápida de uno de vuestros lectores. Me llamo Javier Gómez y tengo 13 años, y ahora estoy en Valencia en casa de un amigo llamado Alejandro Alonso (que también es lector vuestro). Bueno, me muero porque me voy a Italia, y la *PSMag* en italiano no será muy divertida: no estará la foto del *pesao* de Javier Lourido, ni podré leer vuestros trucos falsos de inmortalidad del *Abe's Exodus*.

Quería aprovechar, ya que me quedan dos meses en España (escribo esto en Noviembre), para preguntaros si hay algún truco de invencibilidad para *Syphon Filter*, trucos para *The Italian Job*, trucos para *Time Crisis Op. Titán* y trucos para *Syphon 3*.

Bueno, ya le pediré a «Al» (mi amigo) que me diga si me habéis publicado. Si lo hacéis, puede que para entonces yo esté ya en Italia. Me despido de vosotros, de España y del *pesao* de Javier Lourido. Adiós.

PD: Si hay faltas, *corregízmelad*.

Javier Gómez
Internet

¡Andiamo, andiamo! ¡A la Italia! **Habitualmente, las cartas que sólo piden trucos nos suelen producir un terrible dolor de cabeza y hacemos lo posible por extraviarlas «involuntariamente» (algo complicado de explicar; no nos preguntes cómo, simplemente tenemos mucha experiencia en procurar hacer ciertas cosas sin querer). Sin embargo, tú te nos vas al país de las pizzas y los espaguetis, y no podemos dejar que te marches sin al menos un truquillo para *Syphon Filter* que te haga compañía en el viaje: juégalo en español mientras puedas, que el doblaje al italiano es mucho menos cachondo. Un truco genial, ¿eh? Te daríamos todos los trucos del mundo, pero la sección es *troppo piccola* (*piccola piccola*) y no hay sitio para más. Ah, ya contarás si los *capuccinos* están *al dentes* como cuentan, ¿*va bene*? ¡Ciao, ragazzo!**



APNEA

hola quisiera felicitarlos por su revista es muy buena aunque no tengo todos sus numeros trato de conseguirlos todos es que lo que pasa aqui en merida yucatan mexico no sé si no llegan a tiempo o salen atrasados en fin quisiera pedirles unos consejos y trucos tengo una consola psone pero no se si seguir comprando los juegos para mi play porque en diciembre compro la play2 es que hay juegos muy buenos y no quiero perderme los juegos clásicos pero por otro lado hay juegos muy buenos para la 2 bueno espero que me orienten otra cosa quisiera saber si puedo comprar algunas cosas desde aqui pero no se si llegarán y mandenme unas claves para *fear effect 2* es que estoy atorado en el disco 2 que despues te manda al 1 y apareces con la guerra y aparece una computadora que pide una clave y la otra puerta aparece como un telefono que te pide otra clave y no se cuales son mientras no puedo salir de alli si pueden ayudarme se lo agradecere mucho y si no tambien

Anónimo
Internet

esta bueno amigo como dices si que hay juegos buenos para ps2 pero tambien clasicos para psone y si te gustan todos lo mejor que puedes hacer es comprarte los que mas te gusten aunque los de ps2 es verdad que son mas vistosos aunque no necesariamente mejores y entonces es mejor que lo decidas tu mismo si compras cosas aqui pregunta antes a la tienda si te las van a enviar porque el mundo es un pañuelo aunque a muchas les parezca un mantel bien grande las claves no te atores son 836745 y 4615207 ya nos cuentas como te ha ido en el juego y en la vida y como es que alla no tienen comas ni puntos ni mayusculas ni acentos en los teclados y si es que la noche los confunden o no necesitan tomar aire con la misma frecuencia que aca porque estamos a esto de reventar y parecemos un tomatito entonces un saludo pero ya tu sabes eh hasta luego lucas jaaar!

EL ¿LIBRO? PSMAG DE LOS ¿RÉCORDS?

Hola, os escribo para dar un consejo sobre cómo alargar la demo de *The Italian Job* que venía en el disco 75 (número 59) y para que me resolvierais una pregunta sobre vuestros retos:
1. Una vez aparecen los ganadores de los retos en la revista, ¿se puede intentar y enviar uno superior? Es que, en el caso de *Pipemania 3D*, mandé un récord bastante superior al que aparece en la revista, pero después de que salieran los ganadores. Creí que se podría hacer (es algo que no se explica en las bases del concurso), de todas formas aclarádmelo.
2. Intentando descubrir algún atajo en la demo de *TIJ*, descubrí una forma de recorrer libremente el nivel sin tener que perseguir a Dave. Los pasos son los siguientes:
- Cuando estés al volante del Mini Cooper, en vez de acelerar, empieza a ir marcha atrás dándole unos ligeros golpecitos al *stick* hacia la izquierda.
- Sigue marcha atrás sin perder de vista a Dave, da una vuelta girando a tope el *stick* y comienza a acelerar.
- Si consigues salir de la zona del casino sin que la flecha te indique dónde está Dave, podrás recorrer todo el nivel a tus anchas y sin límite de tiempo; de lo contrario, repite estos pasos hasta conseguirlo.
PD: Éste es el primer *e-mail* que os mando. Espero que me contestéis, seguid así.
PD2: ¿Cuándo regalareis *El Libro PSMag De Los Récords*?

Anónimo
Internet

1. Vaya, no pensábamos que fuera necesario aclarar eso, pero en fin: todos los concursos del mundo finalizan en el momento en que se declaran sus ganadores. Imagínate que tú fueras uno de ellos, y que varios años después recibieras un aviso de que tu puntuación (o tu tiempo récord, o lo que fuera) hubiera sido superada y tuvieras que devolver el premio. Seguro que te haría una gracia loca, ¿eh? Pues eso. Procura ser un poco más rápido para la próxima.
2. Mola, mola. Realmente no hacía falta tanta parafernalia para describir tu hallazgo (lo hemos probado, y basta con ir marcha atrás hasta perderlo de vista; salir de su «zona de influencia» invisible), pero te agradecemos sinceramente que lo compartas con la comunidad *PSMag* y que no nos pidas nada a cambio. Lástima, acabas de perder la oportunidad de conseguir una suscripción gratuita de por vida a la revista... (es broma, ¿eh?).
PD: Éste... bueno, en principio, *El Libro PSMag de los Récords* es sólo el nombre de la sección y no está previsto que evolucione a *Libromón* (je). Pero esto en principio, así que si creéis que puede resultar interesante hacédnoslo saber y puede que tal vez consideremos la posibilidad de llegar a tenerlo en cuenta.

¿JUGÁISS CON NOSOTROS?

Hola, os escribo para preguntaros un par de cosillas sobre el *ISS*. Somos ya cuatro o cinco los amigos de aquí que sabemos jugar bien (o eso creemos) al *Pro Evolution 2*, y estamos interesados en saber si hay algún torneo organizado o si se va a organizar algún campeonato de España. Creemos que habría mucha gente interesada en participar, debido al éxito que ha tenido el juego en todo el país. Sólo era eso. Si podéis contestar a mi *mail* antes de que salga publicado, os lo agradeceríamos mucho.

Alejandro Martínez
Murcia

Sabemos de buena tinta que se realizan torneos locales en muchas zonas del país (y también fuera de él), pero a nivel nacional todavía no hay nada. ¿Todavía? Lo mejor que podemos hacer es darte la dirección del mayor foro en habla hispana de *ISS / Winning Eleven*, http://www.winningeleven.com/foro/index.php, donde podrás conocer a un montón de locos por este juego y saber si se organiza algo cerca de donde vives. Pero ten cuidado, todo el mundo se cree Zidane jugando al *ISS* y luego no hacéis más que buscar excusas baratas. *«Es que la consola sabe que yo soy el jugador 2... Déjame tu mando, anda»*. La que os espera.



PRIVILEGIADOS, PERO NO TANTO

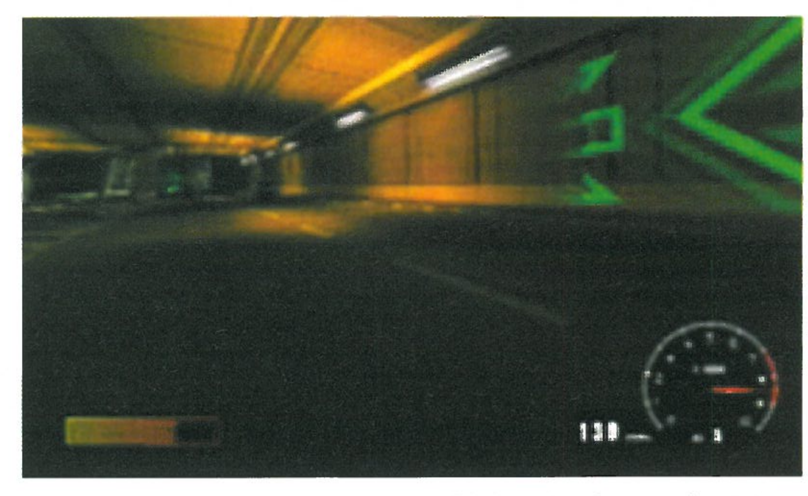
Hola, ¿qué tal? Ésta no va a ser una carta llena de piropos, pues he notado que desde hace tiempo el nivel de vuestra revista ha bajado y el precio sigue siendo el mismo (es un decir, ya que en realidad ha aumentado). Pero si soy sincero debo decir que la sigo comprando, porque en lo que se refiere a analizar juegos no lo hacéis tan mal (suelo coincidir con vosotros). Me ha sorprendido no ver nada publicado acerca de la aparición del que podría ser mejor juego de fútbol hasta la fecha, que no es otro que el *ISS Pro* para PS2. Nada, ni una pequeña nota. Nada de nada. He echado un vistazo en otras revistas y ya hablaban de él dos meses atrás...



Otra cosa que he notado es que ahora hacéis los análisis demasiado tarde, es decir, cuando el juego lleva ya algún tiempo en la calle, y se supone que debéis tener alguna ventaja para poder «testearlos» antes que cualquiera de vuestros lectores. A veces estamos ansiosos de que salga algún título, y nos gusta saber lo que opináis de él antes de comprarlo (y no esperar un mes hasta leer su análisis en la revista).
Espero que publiquéis mi carta para explicarnos estas cosas. Gracias y saludos.

Jose M.
Internet

¿Somos unos vagos? ¿Llegamos tarde al quiosco? ¿Vamos con demasiado retraso... o van los demás demasiado adelantados? *Pro Evolution Soccer* es una auténtica joya, un juego alucinante. Podemos contaros sus virtudes, deshacernos en elogios hacia él y darle el 10/10 que le dimos el mes pasado, pero lamentablemente no podemos hacer nada de eso mientras la distribuidora no nos mande la alfa, beta, gamma o versión final que quiera que evaluemos. Lo mismo que ha ocurrido con *PES* ocurre todos los meses con montones de juegos y compañías, y lo mismo que pasa en *PSMag* pasa todos los meses en montones (tal vez no tantos) de revistas y editoriales. ¿Cuándo oíste hablar por primera vez de *Perro & Lobo* en otro lugar? ¿Y de *The Italian Job*? Si algo podemos garantizarte es que no nos callamos nada de todo lo que aquí se juega y se examina. Bueno, eso, y que los 0,06 euros que ha subido el precio de la revista desde el número 1 (cinco años atrás) no van a alterar la economía familiar de nadie.





PERIFÉRICOS SURTIDOS

Hola, llevo tiempo mandando preguntas a mucha gente pero nadie me responde. A ver si vosotros podéis hacerlo, por favor.
1. ¿Va a salir *Tombi! 3*? ¿Para qué consola?
2. ¿Qué juego tiene mejores gráficos, *WRC* o *Colin 3*? ¿Y entre *GT3* y *Burnout*?
3. ¿Qué es el *System Selector* de Pelikan para PS2?
4. ¿Qué es el *RE: Gun Survivor*? ¿Están el 1 y el 2?
5. ¿Para cuándo la PS2 con disco duro en Europa? ¿Cuánto valdrá? ¿Habrá un disco duro externo para conectarlo a la normal?
6. ¿Va bien el pad *Guillemot Shock 2 Infrared*? ¿Es inalámbrico? ¿Responde bien y rápido?
7. ¿Sacarán un ratón para PS2?
Gracias

Anónimo
Internet

1. Ni idea. Ni idea.
2. *WRC* tiene gráficos, *Colin 3* todavía no (bueno, un par de capturas sí que tiene, pero eso no basta para juzgar su calidad, ¿no?). De los otros dos, *GT3* tiene unos gráficos increíbles que se mueven a cámara lenta en comparación con los de *Burnout*.
3. Un *chisme* que recoge las señales de audio y vídeo de diversas fuentes y permite seleccionar una u otra con sólo apretar un botón, sin necesidad de cambiar el euroconector que va a la tele. Bastante útil si tienes y usas más de una consola con cierta frecuencia.
4. Un juego en primera persona basado en *Resident Evil* que decepcionó a propios y extraños. La segunda parte está a puntito, sí.
5. La PS2 que se vende en Europa ya trae un *slot* para encajar el disco duro, así que no es necesario ningún nuevo modelo de consola ni que el disco duro sea externo. Llegará a lo largo de este año (tal vez coincidiendo con *FFX*), y costará... más que un juego y menos que la consola; no podemos ser más precisos.
6. Sí va bien (no tanto como el *Dual Shock 2*), y claro que es inalámbrico. Mejor si lo pruebas en la tienda antes de comprarlo.
7. Así es, pero no se sabe cuándo.

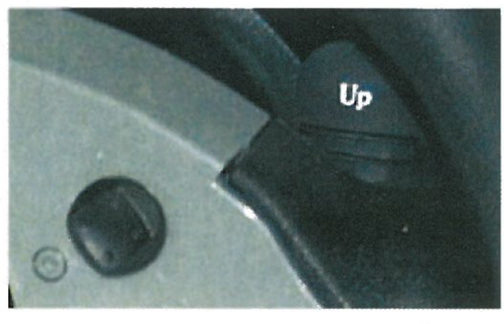
QUEMANDO GOMA

Buenas. Me llamo Javier Biurrun y espero que publiquéis esta carta, o —si preferís ahorrar tinta— al menos me mandéis las respuestas a mi dirección de correo electrónico. Hace tres meses que tengo una PSone, ya sé que a estas alturas igual es mejor comprarse una PS2, pero no todo el mundo tiene cincuenta papeles verdes para tan preciada consola. Bueno, *pos eso*, que llevo tres meses comprando vuestra revista gracias a la recomendación de un amigo y me encanta. Mis felicitaciones para todo el equipo. Ahora sí, las preguntas:
1. Quisiera saber si vais a publicar un artículo de los largos (de esos que ocupan dos páginas) sobre *Tony Hawk 3*, porque estoy pensando en pillarlo. ¿Qué tal son los gráficos? En las fotos no se aprecian bien.
2. Me he fijado en dos volantes: uno es el *Act Labs RS Racing System*, y el otro el *McLaren*. ¿Cuál es mejor? Porque también tengo una N64 y un PC (aparte de la PSone), y como ya sabréis el primero es compatible con los tres sistemas; pero es que el segundo tiene una pinta... alucinante. ¿Valen para todos los juegos? ¿Qué me contáis del simulador de motos *Motor Bike*? ¿Cuánto vale?
3. ¿Qué juego es mejor, *Driver 2* o *The Italian Job*? Tengo *Driver 2* y no me duró ni semana y media (lo que no quiere decir que no esté bien), ¿me pasará lo mismo con *TIJ*?
4. ¿Existe algún juego de motos de trial?
5. ¿Hay algún juego estilo *Driver* con motos en vez de coches? Creo que a los que nos gustan las motos lo pasaríamos muy bien con un juego así.
6. ¿Qué juego de motos de agua me recomendáis, sin que pase de las 6.000?
7. ¿Os mandan muchas cartas? ¿Cómo os las apañáis para saber cuáles tenéis que publicar?
Bueno, os dejo. Hasta luego. ¡Aúpa *PSMag*!

Javier Biurrun
Pamplona

1. Pues ya lo habrás visto en la revista del mes pasado, así que obviaremos cualquier comentario acerca de su genialidad y todo eso. Si todavía no tuviste bastante, échale un vistazo a la *review* de este mes.
2. Sí, el *Act Labs* vale para los tres sistemas, pero tendrás que desembolsar algo más en los cartuchos que permiten tal derroche de compatibilidad. Echa cuentas y mira si te vale la pena, aunque no entendemos muy bien para qué quieres que sea compatible con N64... Ambos volantes funcionan perfectamente con cualquier juego, y cualquiera de ellos es más recomendable que el artilugio ese con forma de manillar que nos comentas (a menos que seas un auténtico colgado de las motos).
3. Si te gustó *Driver*, te gustará *TIJ*. Y también te lo acabarás en diez días.
4. *Moto Racer 3* (PC) tiene secciones de trial, pero no sabemos si acabará llegando a PSone o PS2. También tienes el *Super Scramble Simulator*, de Spectrum...
5. Lo más parecido es *Road Rash 3D* o *Radikal Bikers*, pero... vaya, ¡no se parecen en nada! No hay nada como *Driver* sobre dos ruedas.
6. Ninguno.
7. Publicamos sólo las de conocidos (amigos, familiares y demás). Aunque a menudo no bastan sus cartas para llenar la sección, y tenemos que inventarnos nombres y problemas para que la gente como tú (gente real) no nos haga preguntas como ésta. Ah...







THRUSTMASTER FORCE-FEEDBACK RACING WHEEL

PRECIO 126,15 € (20.990 ptas.) **DISPONIBLE** SÍ **DISTRIBUIDOR** GUILLEMOT

De repente, los volantes para PSone y PS2 se dividen en dos grandes grupos: los que cuentan con tecnología *force-feedback* y los que no. Ya poco importa si los que no son compatibles con *force-feedback* vibran como un DualShock, si tienen o no palanca de cambio, manetas para las marchas, freno de mano... El *force-feedback* es, desde el lanzamiento de *Gran Turismo 3*, el determinante que marca las reglas en esto de los volantes.

Ya lo habrás adivinado por su nombre, seguramente: el nuevo Thrustmaster con logo de Ferrari —aunque como siempre, sin la palabra «Ferrari» en su nombre— es compatible con esta nueva tecnología. Y no sólo eso, sino que además cuenta con otros atractivos propios y exclusivos. Por ejemplo, en lugar de obligarte a elegir entre un cambio de marchas mediante manetas tras el volante o palanca, te brinda la oportunidad de usar la opción que más te guste, ya que cuenta con ambas cosas. Pero es que, además de los dos sistemas para el cambio de marchas y los acostumbrados pedales, el Thrustmaster Force-Feedback Racing Wheel tiene algo de lo que carecen los demás volantes del mercado: ¡un juego de regalo! Y no precisamente de los malos. Se trata de *F1 2001*, el simulador actualizado de EA Sports, del que te ofrecimos una *preview* en el número 59 de *PSMag*. De hecho, se supone que el nuevo Thrustmaster está diseñado específicamente para este juego, aunque funciona perfectamente con cualquier título compatible con esta tecnología.

No obstante, el Thrustmaster Force-Feedback Racing Wheel cuenta con una «característica» que lo diferencia de los demás periféricos compatibles con *force-feedback* que hemos visto hasta ahora —el WingMan Force, de Logitech, y el McLaren Force-Feedback Steering Wheel—: el puerto al que se conecta en la consola. Mientras que los volantes de Logitech y McLaren se conectaban a la consola por el puerto normal para el DualShock, el Thrustmaster consta de una clavija USB, como las de los teclados y ratones compatibles con PS2. ¿Por qué es importante esto? Los juegos con *force-feedback* funcionan exactamente igual que lo harían con los dos periféricos mencionados, pero... los demás juegos no. Y no es que los títulos sin *force-feedback* no funcionen igual, no: ¡es que no funcionan! Y mucho menos los de PSone, ya que la primera consola de Sony carece de puertos USB.

Básicamente, el nuevo Thrustmaster sólo funciona con *GT3*, *Lotus Challenge*, *WRC* y *F1 2001*. Cuatro juegos. Con los años, seguramente todos los títulos de carreras de PS2 serán compatibles con la nueva tecnología *force-feedback*, sí, pero por ahora son bastante pocos.

Mientras que el McLaren que analizamos hace un par de números contaba con los sistemas DualShock, analógico, digital y *force-feedback*, siendo compatible con el 100% de los juegos de PSone y PS2, el Thrustmaster sólo se puede usar con cuatro juegos de PS2 y ninguno de PSone. ¿Cómo demonios no se le ha ocurrido a la gente de Thrustmaster añadir un puerto de mando estándar y un simple modo analógico? Otra gran pregunta sin respuesta para los anales de la Historia.

VEREDICTO



CONCLUSIÓN

¿Un volante compatible con cuatro juegos? Bueno, si no piensas jugar más que a *GT3* en mucho tiempo, podría ser una opción interesante... pero no tanto como el Logitech o el McLaren, aun viniendo sin juego!

7 /10

PLAY S.O.S.

TRUCOS CONSEJOS GUÍAS SOLUCIONES

Trucos y Tácticas

Los mejores juegos de PlayStation no tienen secretos para nosotros

POWER DIGGERZ

CÓMO... CAVAR COMO UN CAMPEÓN

Si lo enfocas mal, este vibrante jueguecito te frustrará en menos que canta un gallo. En pocas palabras: trata a tu excavadora con todo el cuidado de que seas capaz o acabarás pegándote más tortazos que un borracho en una pista de mermelada. Utiliza el pad analógico. Puede que cueste un poco acostumbrarse, pero cuando consigas adiestrarlo manejarás tu pala con la habilidad de un espadachín.

La retirada de escombros es una modalidad muy especial del juego. Cuando te pidan que excaves una zanja larga en lugar de un agujero profundo, asegúrate de que haces paladas largas y superficiales en vez estar excavando hacia abajo.

Intenta no mover la excavadora a media palada ya que, a menudo, la penalización que sufres al golpear los lados supone la diferencia entre ganar o perder. Trata más bien de situar la máquina en la posición idónea de funcionamiento, que suele ser recta o en paralelo, y moviendo el brazo a tu alrededor. Puede que así pierdas algo más de tiempo, pero se trata de una inversión a largo plazo



Demoliciones a gogó. Utiliza el brazo para destruir cosas



Cavad, malditos. Controlar el movimiento del brazo no es tan fácil como pueda parecer

Alivio rápido

POPULOUS: THE BEGINNING
En el primer nivel utiliza el puntero para «clicar» en todos los árboles. De este modo, abrirás menús y accederás a todos los hechizos y edificios. (A propósito, tendrás que repetir este truco cada vez que cargues la partida porque no se puede grabar).





CRASH BANDICOOT 2
Cuando llegues a la Warp Room 2 salta varias veces sobre la cabeza de los osos polares para que te obsequien con diez vidas.



FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

CÓMO... RETOZAR POR LOS TEJADOS

En el tercer nivel del disco tres los problemas de Glas empiezan con el ataque de un escuadrón de aviones. Para escapar, corre por el pasillo en dirección a la cámara hasta que Glas salte a la escalera. En la azotea, escóndete en el cañón de artillería para esquivar el fuego enemigo. Una vez en la siguiente azotea, mata a los guardias con tu rifle de asalto y recoge la llave. Vuelve por donde has venido y utiliza la llave en las puertas y trampillas que convenga.

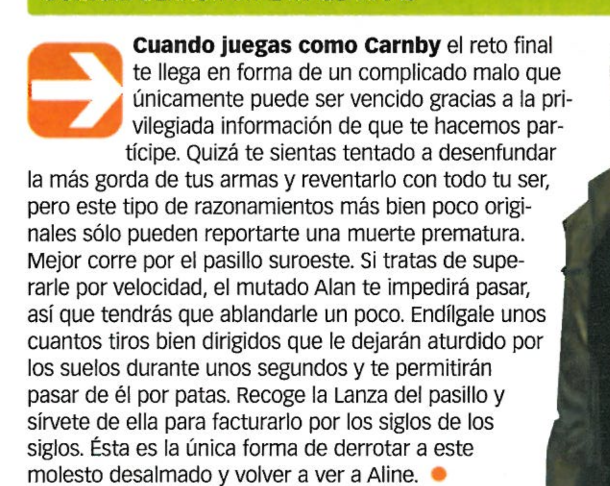
En la siguiente zona, Glas desactiva algunas cargas de forma automática, dejando que tú te encargues de la puerta electrificada. Para cruzar, ejecuta los siguientes movimientos durante los cortes de corriente: entra en la habitación de madera por el hueco de tu izquierda. A continuación, corre hasta la porción de tierra segura más cercana que tengas y después al cuadrado azul de tu izquierda. Ahora, sube y ve directo a la siguiente sala de madera, de ahí al cuadrado azul de la derecha y antes de la última carga eléctrica, haz un último esprint hasta la puerta. Más te vale ser rápido...



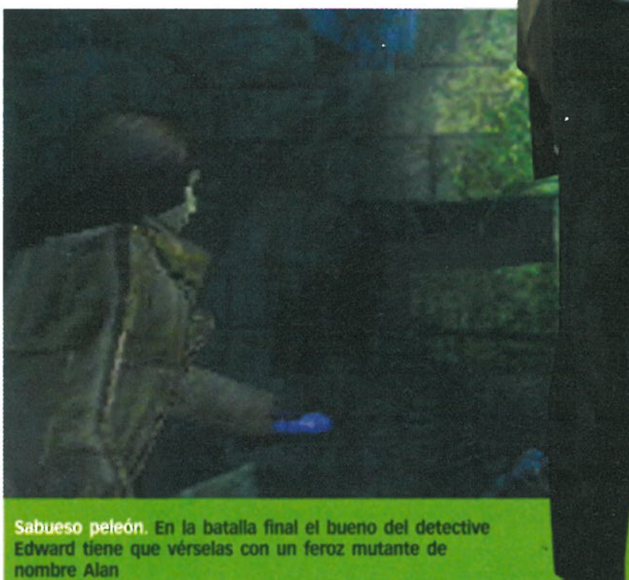

Strip-tease Effect. La escasez de ropa y las pistolas grandes son temas recurrentes

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

CÓMO... DERROTAR AL MALO FINAL



Cuando juegas como Carnby el reto final te llega en forma de un complicado malo que únicamente puede ser vencido gracias a la privilegiada información de que te hacemos partícipe. Quizá te sientas tentado a desenfundar la más gorda de tus armas y reventarlo con todo tu ser, pero este tipo de razonamientos más bien poco originales sólo pueden reportarte una muerte prematura. Mejor corre por el pasillo suroeste. Si tratas de superarle por velocidad, el mutado Alan te impedirá pasar, así que tendrás que ablandarle un poco. Endílgale unos cuantos tiros bien dirigidos que le dejarán aturdido por los suelos durante unos segundos y te permitirán pasar de él por patas. Recoge la Lanza del pasillo y sírvete de ella para facturarlo por los siglos de los siglos. Ésta es la única forma de derrotar a este molesto desalmado y volver a ver a Aline. ●



Sabueso peleón. En la batalla final el bueno del detective Edward tiene que vérselas con un feroz mutante de nombre Alan



Un asunto turbio. Los tenebrosos escenarios crean una atmósfera realmente escalofriante

Alivio rápido

FINAL FANTASY IX
Cuando hayas completado el juego, espera a que aparezca el mensaje «Fin» y pulsa la siguiente combinación de botones para jugar una partidita rápida al blackjack (nada que ver con la partida del juego).



DIE HARD TRILOGY 2
Utiliza estos trucos en el apartado *shooter* del juego (apretando pausa) para facilitar un poco las cosas.
Energía infinita
△, △, ○, ○, L1, L2
Todas las armas
□, □, ○, ○, L1, L2
Munición infinita
L1, L1, R1, R1, ○, ○
Recarga automática
□, □, △, △, ○, ○
Cámara lenta
△, L1, △, L1, △, L1



VAGRANT STORY
Derrotar al segundo Guildenstern no es tan difícil cuando sabes cómo hacerlo. Prepara un arma y conjura Magic Wand. Cuanto te ataquen, conjura Faerie Wing, Herakles y Prostasia antes de saltar a la carga. Asegúrate de hacerle todo el daño que puedas en el pequeño lapso de tiempo que tienes antes de que se mueva. Hacia el final de la batalla, asegúrate de mantener bajo tu nivel de riesgo y alto el punto de mira, porque conjurará un Bloody Sin contra ti.



SYPHON FILTER 2

CÓMO... DAR CON EL PARAÍSO MULTIJUGADOR

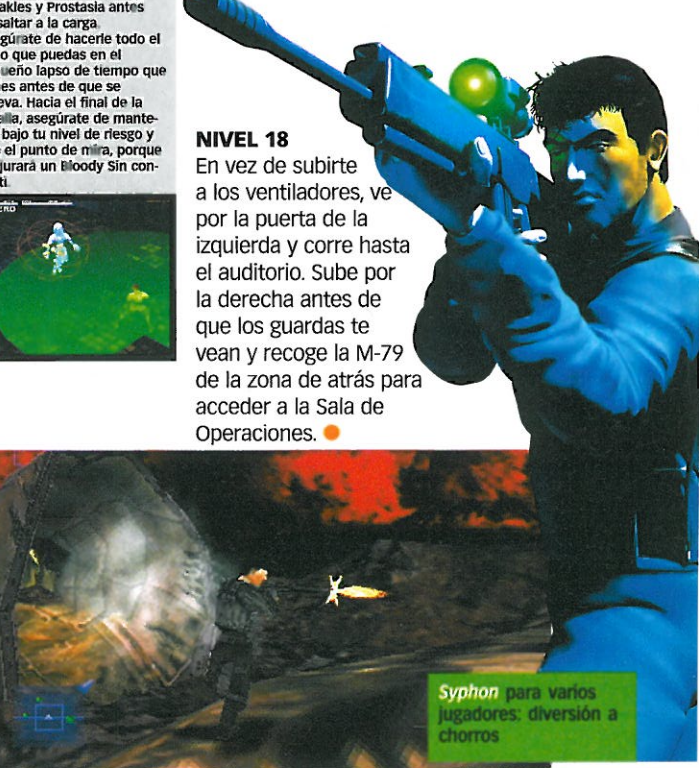
Para acceder a todos los escenarios multijugador primero necesitas localizar algunos objetos en la partida individual. Aquí tienes una lista de los rincones más escondidos y de los tesoros que albergan.

NIVEL 8
Recoge el rifle de precisión que hay debajo del ala del avión, cerca del inicio de nivel. Cuando llegues al final podrás utilizarlo para acabar con Archer de un solo tiro en la cabeza y tendrás acceso al nivel del Templo en la Jungla.

NIVEL 12
Cuando los dos coches hayan pasado por debajo de ti, déjate caer rápidamente, da media vuelta y lánzales una granada para acabar con los terroristas. De este modo, podrás hacerte con el PK102 que hay dentro del coche y acceder al Bunker de Rhoemer en el modo multijugador.

NIVEL 13
Nada más empezar el nivel, Gabe debe disparar un par de tiros a la cabeza sobre sendos guardias para evitar que hagan volar el coche. Recoge la BIZ 2 que hay dentro del vehículo para acceder al nivel Surreal Arena.

NIVEL 18
En vez de subirte a los ventiladores, ve por la puerta de la izquierda y corre hasta el auditorio. Sube por la derecha antes de que los guardas te vean y recoge la M-79 de la zona de atrás para acceder a la Sala de Operaciones. ●



Syphon para varios jugadores: diversión a chorros

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

CÓMO... SER EL MÁS RUDO SIN DESPEINARSE

Introduce los siguientes trucos en la pantalla de introducción de trucos. Así de fácil

Todas las armas
R2, ⊗, L1, ⊡, R1, ◎, L2

Duke cabezón
⊡, ⊡, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ⊡

Enemigos cabezones
⊗, ⊗, R1, ⊗, L1, ⊗

Doble daño
⊡, ⊡, ⊡, ◎, ◎, ◎, ⊗

Secuencia de vídeo final
◎, R2, L1, ⊡, L2, ⊗, R2

Vista en primera persona
L2, R1, L1, R2, ◎, ⊗, ⊡



Armadura al máximo
L1, L1, R1, R1, ⊗, ⊗, ◎, ◎

Ego al máximo
R1, R1, ◎, ◎, L1, L1, R2

Munición infinita
L2, ◎, R2, ⊡, ◎, L2, R1

Invencibilidad
L1, ⊡, ◎, ◎, ⊡, L1, L2

Invisibilidad
⊡, ⊗, ◎, ⊡, ⊗, ◎, ⊡

Selección de nivel
⊗, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ◎

Eliminar secuencias de vídeo
L1, L2, R1, R2, ⊡, ⊡, ◎, ◎

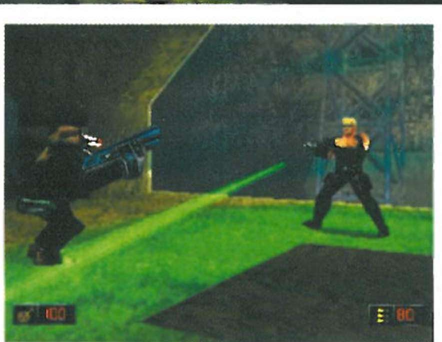
Enemigos de cabeza reducida
⊗, L1, ⊗, R1, ⊗, ⊗

Invencibilidad temporal
L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2

Todos los trucos
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ◎, ◎, ◎, ◎, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, START, START, START, START

Secuencias de vídeo estrambóticas
L1, L2, R1, R2, ◎, ◎, ⊡, ⊡







Alivio rápido

DAVE MIRRA

JUGAR COMO SLIM JIM Empieza una partida Proquest y en la pantalla de selección del ciclista pulsa: ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ◎

ACCEDER A CUALQUIER NIVEL Empieza una partida Proquest, elige un ciclista, selecciona el estilo y a continuación escoge una bici. En la pantalla de selección de pista pulsa: ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ◎



ACCEDER A CUALQUIER ESTILO Empieza una partida Proquest, elige un ciclista, selecciona el estilo y escoge una bici. A continuación, en la pantalla de selección de estilo, pulsa: ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ◎

JUGAR COMO AMISH BOY Completa el juego con los diez ciclistas para acceder a Amish Boy

ACTUA SOCCER 3

Aquí tienes unos códigos para jugar partidos extra:

BALD FRITZ Classic Ipswich
BARMY ARMY Wednesday Stars
BIN MAN Food Group
BIT OF CLARET Villa Stars
BREMNERS BOOT Leed's United All Stars
CANDY MAN Dicks Pick N Mix
CHIP BUTTY Virtual blades
CPU SPUD Pattis Shandi Men
DELL BOYS Southampton Stars
DIAMOND LIGHTS Best of Spurs
DOUBLE TROUBLE Gremlin Staff 2
DOWN DOWN DOWN Blackburn 94-95



DOWN THE TOON Newcastle Stars
DUNCNOMORE Everton Stars
EGG CHASERS Wigan 98-98
EMMERSON WOE Boro Stars
FASH THE CASH Dons Stars
FLAGSTONING Fighting Forth
FOREIGN LEGION Chelsea Stars
FRUTI N VEG Leicester Stars
GRIM REAPER Skellington United
I MADE THIS FC Gremlin
IMPOSSIBILITY Madness Friday
LADY GODIVA Coventry Stars
LEE THE PIG Heavenly HTFC
LONGDON GIRLS Arsenal Ladies
MEN IN TIGHTS Forest Stars
METAL HEADS Cyborg Rovers
MISS WILKO Dud's Spuds
NO THANKS Top 50 Babes 2
OZONE LAYER Green House Test
PREM CLUBS Bonus
RAM RAIDERS Derby Stars
RULE BRITTANIA 5 Nations Select
SCOUSE PERMS Liverpool 77-98
SEXY FOOTBALL Shearer's picks
SHADWELL TOWN The Hardmen
SHAME Doncaster Rovers
SINK OR SWIM Ledbury FC
SIR MATT Busby Babes
SPIT N SPIN Actua Soccer web
TEA TOTAL Arsenal 70-90
TFF HOBBY Boat Racers
TFF TEAMS Joke s
TOP HATS Big head mode
VALLEY BOYS Chalton Stars
WIDE BOYS Gremlin Staff 1
WRIGHT BUY West Ham Stars
YES PLEASE Top 50 Babes 1

MDK

CÓMO... SALIR AIROSO ENTRE TANTAS EXPLOSIONES

Escenario extra
En el primer escenario del primer mundo, tras haber volado por los aires la puerta atómica, da media vuelta y regresa a la cueva inicial por la que empezaste la partida. Encontrarás una reluciente bola rosa. Ponte encima y llegarás al nuevo escenario.

Modo divinidad
Aprieta pausa y ↓, L1, ↑, ⊡, SELECT, SELECT, ◎, △, △, ◎, →, ↑, ←, L1, ⊡. Para activar el truco, vuelve a la partida.

Selección de nivel
En la pantalla inicial, pulsa ←, ◎, △, ↑, ⊡

Trucos selectos
Antes de introducir los trucos que siguen, aprieta pausa y ↓, R1, ↑, ⊡:

Ataque aéreo: ↓, ↑, ◎, ↓, ↑, ↓, R1

Señuelo: ⊗, R1, →, ◎, ⊗, ↑, ⊡

Invencibilidad: ◎, △, △, ◎, →, ↑, ←, R1, ⊡

Mortero: ←, R1, △, ⊡, →, ◎, ←, ←

Arma nuclear:↓, ↑, ⊡, △, ↓, ◎, ◎, →

Granada de precisión: ↑, ⊡, R1, ←, ◎, △, ⊡

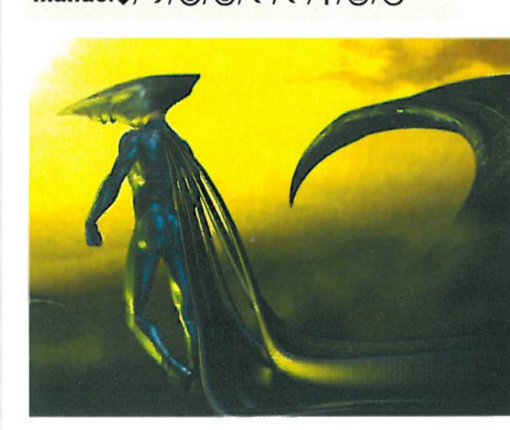
Superametralladora: ←, R1, ↓, ⊡, △, ↑, ↓

Supervelocidad: →, ◎, △, ◎ ⊗ (durante la partida, mantén apretado el botón R2 para conseguir la misma velocidad.)

Golpeador: ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓

Tornado: ↓, R1, ⊡, △, →, ↑, ⊗

La bomba más interesante del mundo:↓, →, ◎, ◎, ←, ←, ↑, ⊡, △





viene de la página 11

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Opción seleccionada B

¿Y por qué no? Seguro que si te marcas un paseo a dos ruedas con tu «buga» dejarás impresionadas a todas las chicas de la ciudad. Para ello, mantén apretado ○, luego mantén apretado L1 y gira el volante en cualquier dirección. Cuando el coche patine de lado, bloquea los frenos manteniendo △ y □ apretados. ¡Estarás sobre dos ruedas y encima podrás conducir! ¡Genial!

Lo conseguiste

RAYMAN

CÓMO... TRIUNFAR CON EL MANCO DE LA PLAY

Rayman grande
Después de que aparezca el logotipo de Ubi Soft, mantén apretado L1, L2, R1, R2. Mantén apretados estos botones hasta que aparezca el muro de piedra. Continúa apretándolos y pulsa SELECT. Cuando la pantalla se vuelva negra, suelta todos los botones.

Desactivación de niveles
Espera a la pantalla en que aparece «Rayman» en letras con forma de burbuja. A continuación, pulsa △, □ y SELECT. Espera hasta que la pantalla se estremezca y selecciona los niveles que quieras saltarte.

Continuaciones extra
Cuando hayas perdido a tu último hombre y te queden una o dos partidas, aprieta SELECT para seguir jugando; a continuación, pulsa ↑, ↓, →, ←

Ventanas de vídeo
Para ver la pantalla con recuadros de vídeo, haz una pausa, mantén apretado R2 y pulsa ○, ○, ←, ○, ○

Contraseñas:

Start
38W8Z92W9M

Pink Plant Woods
L8W8Z9LW9M

Anguish Lagoon
LOW8ZH2W9M

Swamp Of Forgetfulness
L04JPHLW9M

Mosquito Nest
LO44Z9LNHM

Bongo Hills
BOD4?HL29X

Allegro Presto
BOD4?1L29X

Gong Heights
BO4DG13L9K

Mr sax's Hullabaloo
BO4D?R33HP

Twilight Gulch
BH4N?1!3NP

Hard Rocks
T9DN?R33NF

Mr Stone's Peaks
49DN?1!!WF

Eraser Plains
DW44?1!CN7

Pencil Pentathlon
4NBN?1!5NF

Space Mamma's Crater
DCT4G13CDF

Cristal Palace
DCTW81!CD7

Eat At Joe's
NWTDDR!346

Mr Skop Stalactites
NW?WD12!4Q

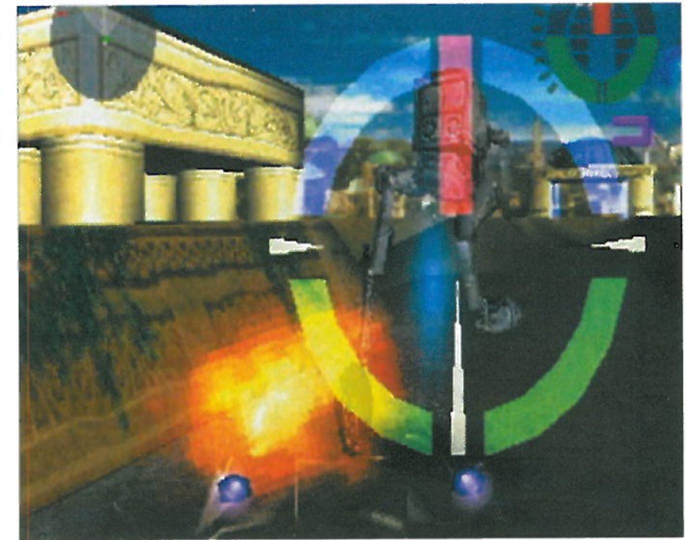
STAR WARS: DEMOLITION

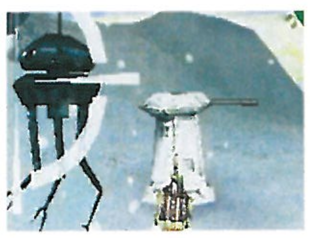
CÓMO... SER EL REY DE LA PISTA

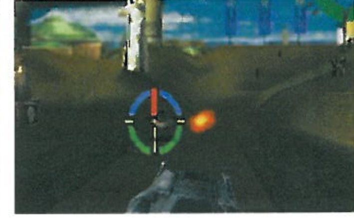
SLOW_MO_ON	El juego va a cámara lenta
LO_GRAV_ON	Gravedad baja
NO_BADDIES	Te permite evitar tener enemigos en el modo de combate
RAISE_THEM	El jugador es invencible
MOVIE_SHOW	Muestra todos los videos del ganador
MULTI_CARS	Permite a los dos jugadores elegir el mismo vehículo en partidas de dobles
EXTRABUTTS	Cambia la configuración de los botones de tu mando
FIREATEUP	Aumenta la velocidad de disparo de tus armas
ITS_A_TRAP	Tres enemigos contra ti simultáneamente
BFM_FEELIT	Aumenta el peso de tu vehículo
THROTTLEUP	Aumenta la velocidad de tus vehículos
NO_PEEKING	Selección aleatoria de enemigos y niveles
SAD_MOVIES	Muestra los vídeos de los perdedores

Desbloquear todos los personajes: En el menú principal, selecciona Opciones y Preferencias. En esta pantalla, pulsa L1, R1. Aparecerá una pantalla de introducción de códigos. Teclea: **Watto_shop**

Cuando vuelvas al menú principal empieza la partida como siempre. Ahora, todos los personajes del juego estarán a tu disposición.







Consejos para avanzar sin que te aplasten yunques o pianos

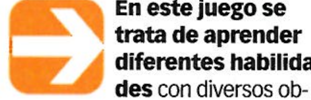
PERRO Y LOBO 1ª PARTE

Selección de nivel

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
UNA CAJA MARCA ACME ☑ LA CAPACIDAD DE SOBREVIVIR A GRANDES CAÍDAS ☑
MONTONES DE DINAMITA ☑ LA FIEBRE AFTOSA ☒

¡Hasta luego, Lucas!

Para llevar a cabo el entrenamiento básico sin meter la pata, ¡escucha al pato!

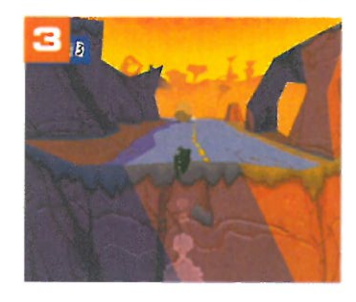


En este juego se trata de aprender diferentes habilidades con diversos objetos y luego combinarlas de varias formas para resolver los niveles. Al principio del juego hay un nivel de práctica en el que el Pato Lucas te enseña a usar las habilidades básicas. Más adelante, en diversos puntos de los niveles, te instruirá en artes más específicas, relacionadas con algún ítem. El entrenamiento de Lucas, no obstante, es bastante elemental, así que aquí te explicaremos a grandes rasgos por qué ciertas habilidades son útiles en fases posteriores del juego.



1) Mirar alrededor con Ⓐ, y hacer rotar la vista con R2 y L2 es vital en cualquier plataformas, pero sobre todo aquí, ya que la cámara puede ser un pelín desastrosa a veces. Así, a veces deberás cambiar la perspectiva para encararte bien en los saltos o para descubrir zonas que quedaban ocultas.
2) Correr, pulsando ◎ repetidas veces, es necesario en algunas ocasiones. De esta forma puedes escapar de un enfurismado Sam. Y lo que es más importante, así puedes saltar abismos. Experimenta para ver lo lejos que puedes llegar.
3) Avanzar a hurtadillas es un talento de importancia. Consulta las secciones «Ojo con los detectores» y «Oculto y de tapadillo» de la página siguiente para familiarizarte con esta valiosa habilidad. Irás conociendo el resto de maniobras y artilugios a medida que avances. Prepárate, pues, para desternillarte de risa con este inmenso reto que tienes ante ti (y piensa que, a veces, tendrás que salirte con la tuya a fuerza de ir probando).





Mapas y pedidos por correo

Te explicamos los objetos y sus ubicaciones



TOMA NOTA
Antes de cada nivel
La primera regla de Perro y Lobo es: consulta siempre el mapa. La segunda regla es... mmm, la misma. Úsalo para orientarte y localizar los objetos. Pulsa ▬ para acceder a él.



¿QUÉ ESTOY BUSCANDO?

Cada nivel se compone de una serie de puzzles y retos. Y en muchos de ellos necesitarás unos objetos concretos. En la pantalla de mapa, la columna a mano izquierda contiene iconos de los ítems que te hacen falta. Asegúrate de saber lo que necesitas antes de empezar el nivel.



¿DÓNDE ESTÁ?

La pantalla del mapa es muy útil por dos razones. Resulta fácil perderse en los niveles más complejos, así que va de perlas para orientarse. Además, si te sitúas sobre el icono de un objeto a la izquierda, a menudo te señalará dónde está el objeto. No obstante, éste no es el caso con las lechugas y las minas desactivables.



HA LLEGADO EL CORREO

Toma nota de dónde se hallan los buzones en el mapa, ya que desde ahí encargas tus objetos. Además, algunos objetos desechables (como las mochilas cohete) después de utilizarse vuelven a aparecer en el punto donde los encontraste por primera vez.



MEZCLA Y COMBINA

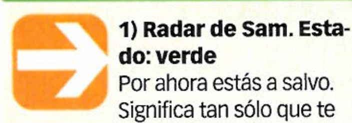
En algunos de los niveles debes combinar objetos. Los iconos que hay en lo alto de la pantalla del mapa te permitirán hacer eso. Así, por ejemplo, puedes combinar una caña de pescar y un imán a fin de recoger los objetos de metal que tengas por debajo. Y ¿qué tal poner una lechuga en la caña? Muy útil también.





Ojo con los detectores

Por suerte Ralph tiene un radar para cada ocasión



1) Radar de Sam. Estado: verde
Por ahora estás a salvo. Significa tan sólo que te encuentras en el área de Sam, así que puedes preparar los ítems que te puedan hacer falta en la zona peligrosa.

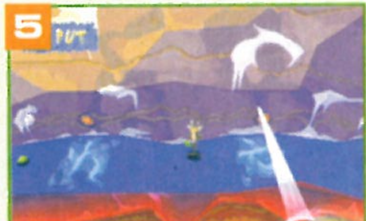
2) Radar de Sam. Estado: naranja
Zona peligrosa. Si no llevas disfraz y la cabeza de Sam te mira, te descubrirá. Si estás oculto en un arbusto, quédate quieto; si te mueves, te verá.

3) Radar de Sam. Estado: rojo
¡DEMASIADO TARDE! Te han descubierto. Las mayoría de veces te dará una paliza. A veces, no obstante, pulsando ◎ repetidas veces para correr, puedes escapar.

4) Lechugómetro. Estado: azul
En algunos puzzles deberás colocar lechugas en fila para que tu oveja avance al comerlas. Pon una lechuga y distánciate, sin perder de vista el «lechugómetro» azul. Hasta que...

5) Lechugómetro. Estado: rojo
... el lechugómetro se vuelva rojo. Eso significa que estás demasiado lejos de la primera lechuga. Vuelve sobre tus pasos hasta que el indicador vuelva a ser azul.

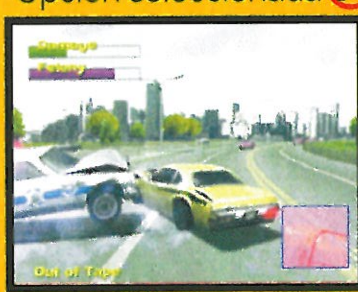
6) Detector de metales
Actívalo para cruzar campos minados. Observa el icono mientras avanzas despacio. Cuando el icono se ponga rojo, párate. Luego, que Ralph dé un pequeño rodeo hasta que sea verde.


viene de la página 11

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Opción seleccionada A



Vale. Estás la mar de molón con tu flamante deportivo amarillo, pero sólo es cuestión de tiempo que los polis vayan a por ti por exceso de velocidad. Y luego, ¿qué? Pues que tu lindo deportivo acabará convertido en un amasijo de metal retorcido y tendrás más pinta de fracasado que de otra cosa. Y en un juego donde la imagen lo es todo, esto supone un desastre total...

Sigue intentándolo

vuelve a la página 11

Oculto y de tapadillo

Cómo moverse a hurtadillas y usar disfracesa



1) Ralph al desnudo
Si pulsas R1 junto con la cruceta o el stick analógico, Ralph se moverá furtivamente. Va muy bien para escurrirse ante toros dormidos o colarse por detrás de Sam.



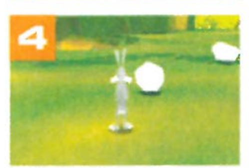
2) El arbusto
Muy eficaz. Aunque estés en la línea de visión de Sam, si no te mueves, no te verá. Pero si te estás quieto demasiado rato, las ovejas vendrán a comerse tu arbusto, dejándote al descubierto.



3) Traje de oveja
La mar de práctico. Con él, Sam no te hará ningún daño. Pero si intentas hacer que una oveja te siga y te mueves mientras él mira, vendrá y os llevará a ambos/as de vuelta al rebaño.



4) Traje de Bugs Bunny
Fantástico. Sam te ignora. Pero si vas a usarlo, antes tendrás que vértelas con el Pato Lucas o Elmer Gruñón, porque si no, puede que te peguen un tiro durante la temporada de caza de conejos (en el próximo número ahondaremos en este tema).



EL MES QUE VIENE

- Ten cuidado con las minas
- Vigila de cerca a esa oveja
- Y no pierdas de vista a Sam

En la segunda parte de *Looney Tunes: Perro y Lobo*



NIVEL 1 – El maravilloso mundo del «puenting»

El mantecoso de Porky usa sus conocimientos sobre verduras para ayudarte en este sencillo desafío

1 **Vete al buzón** y actívalo para pedir tus cartuchos de dinamita

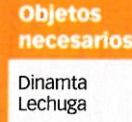


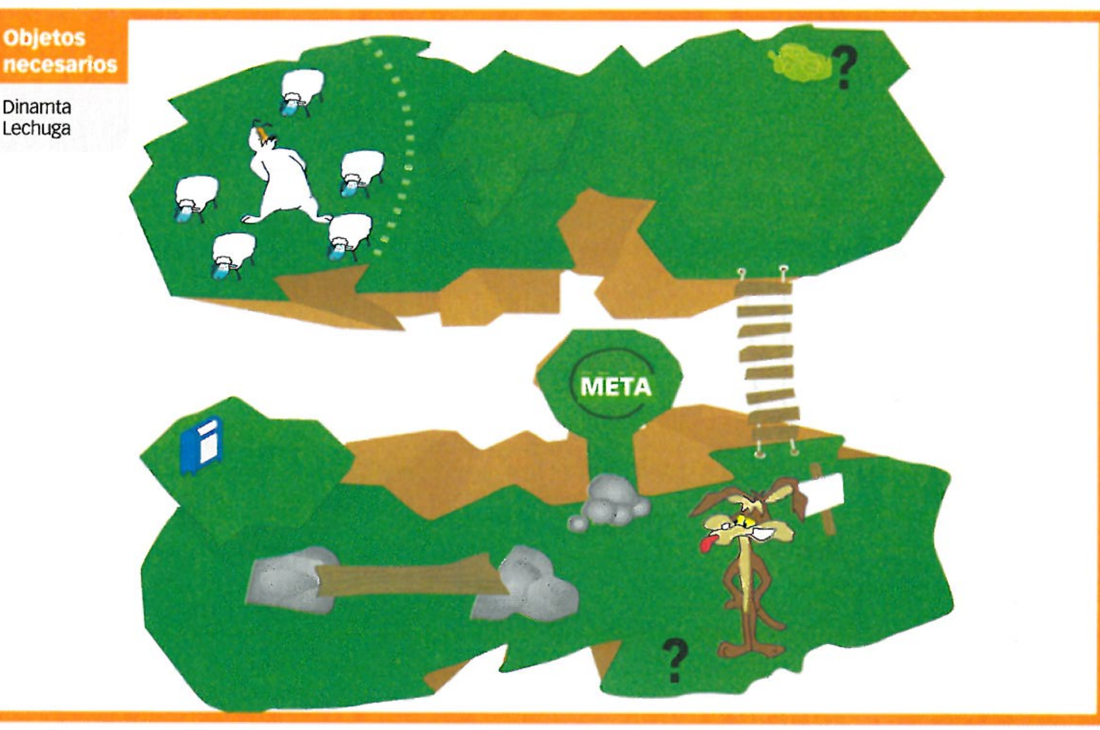
2 **Planta la dinamita** delante de la pila de rocas y retírate a una distancia prudencial para cuando explote. Así despejarás el camino hacia el punto final del nivel.



3 **Cruza el puente** y vete al otro rincón del mapa, donde se hallan Sam y las ovejas. Sin perder de vista el radar, arrástrate gradualmente hacia la oveja que pace un poco por detrás del lado izquierdo de Sam. Recógela y aléjate de puntillas sin separarte de la pared.





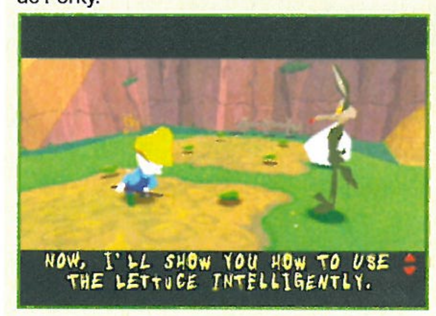




Hay una entrada a una cueva justo a la izquierda del Pato Lucas, al principio del nivel. Recorre la cueva para dar con el reloj.



4 **Ve a la cabaña de Porky,** escucha lo que te dice y recoge luego todas las lechugas que han aparecido en el huertecillo de Porky.



6 **Lleva la oveja a la meta.** ¡Yepa! ¡Buen trabajo!



5 **El puente de cuerda no soporta tu peso** y el de la oveja, así que deberás atraer al bicho lanudo con las lechugas. Por suerte, hará un caso inmediato a su estómago. Deja al borrego con Porky y vete al otro lado del puente. Deja lechugas en el suelo a intervalos regulares, en dirección a Porky (usa el detector de distancia para que estén lo bastante cerca). Ahora, coloca una oveja cerca de la última lechuga que pusiste y mira cómo recorre todo el camino mientras se come la verdura. Una vez que la oveja haya pasado por el puente, puedes cruzarlo tú.



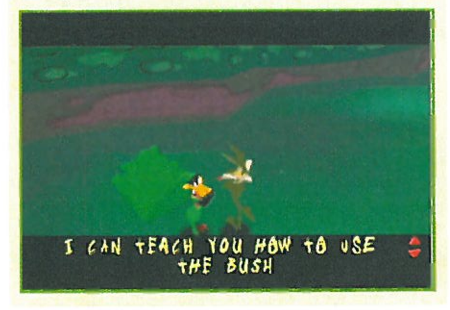
NIVEL 2 – Eau de Oveja

Seguro que a un humano le tumbaría de golpe, pero aquí el «Aroma de Oveja» produce excelentes resultados

1 **Vete directo al buzón** y pide tu ventilador. Acércate al pedrusco y apártalo a empujones para poder cruzar.

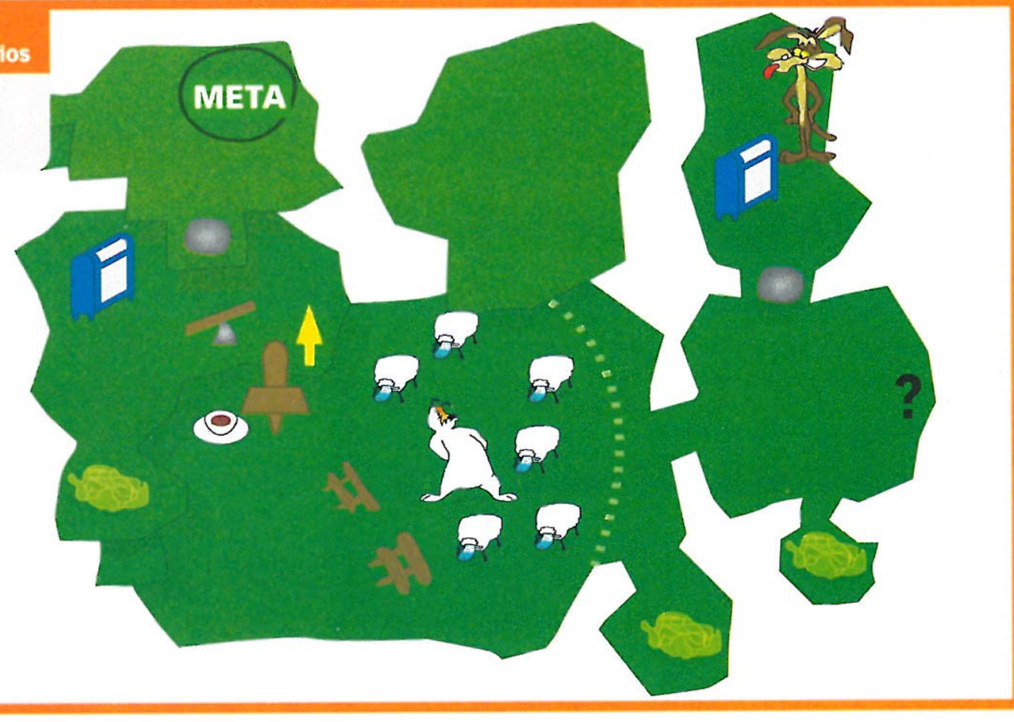


2 **Recoge el ventilador** y, si quieres una lección rápida sobre cómo moverte furtivamente, habla con Lucas. Si no, pasa al tercer punto.



3 **Justo ante la zona de Lucas**, métete en el arbusto de la izquierda y cuélate de estranjis ante las narices de Sam. Ve por detrás de él hasta el otro lado, más allá de las vallas, e ignora por ahora a las ovejas. Ten cuidado porque en esta zona va mirando con rapidez...



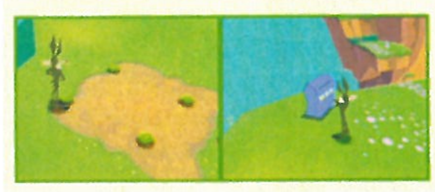


Reloj secreto

En la meta, dirígete al segundo pedrusco y empújalo por el precipicio hacia la plataforma de madera. Con ello abrirás la entrada de una cueva. Déjate caer para encontrarla. Aquí se halla el reloj.

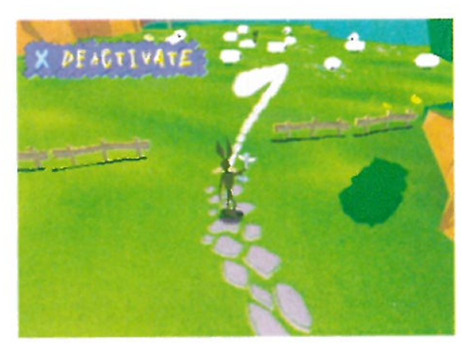


4 **Dirígete al buzón** y por el camino recoge las cuatro lechugas. Una vez allí, pide tu perfume de oveja.





5 **Vuelve al hueco** de la valla y coloca la botella de perfume ovejuno. Ahora selecciona y activa el ventilador y dirige el hilo de perfume hacia una oveja. Ésta acabará oliéndolo y vendrá hacia ti.



6 **Pon la oveja cerca del botón** y súbete al ascensor. La oveja pulsará el botón y te hará subir. Una vez arriba, deposita una lechuga a la derecha de la plataforma del ascensor. De nuevo en el suelo, levanta a la oveja del interruptor. Cuando el ascensor esté abajo, pon ahí la oveja y pulsa el botón hasta que la oveja se haya ido a comer la lechuga.



7 **Recoge la oveja** y ponla en el balancín, en el extremo más cercano al ascensor. Ahora vete al punto siete y empuja el peñasco hacia el balancín. El balancín hará que la oveja salga despedida hacia la meta. Únete a ella y misión cumplida (pero primero hazte con el reloj).



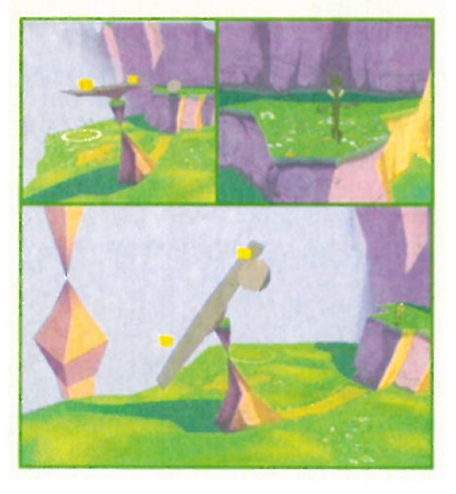
NIVEL 3 – Fantásticoelástico

Las gomas elásticas no sólo sirven para sujetar los pantalones: también van bien para lanzar ovejas

1 **Si quieres el asesoramiento** de Lucas sobre cómo ocultarte tras las rocas, ve primero aquí. Si no, pasa al punto dos.

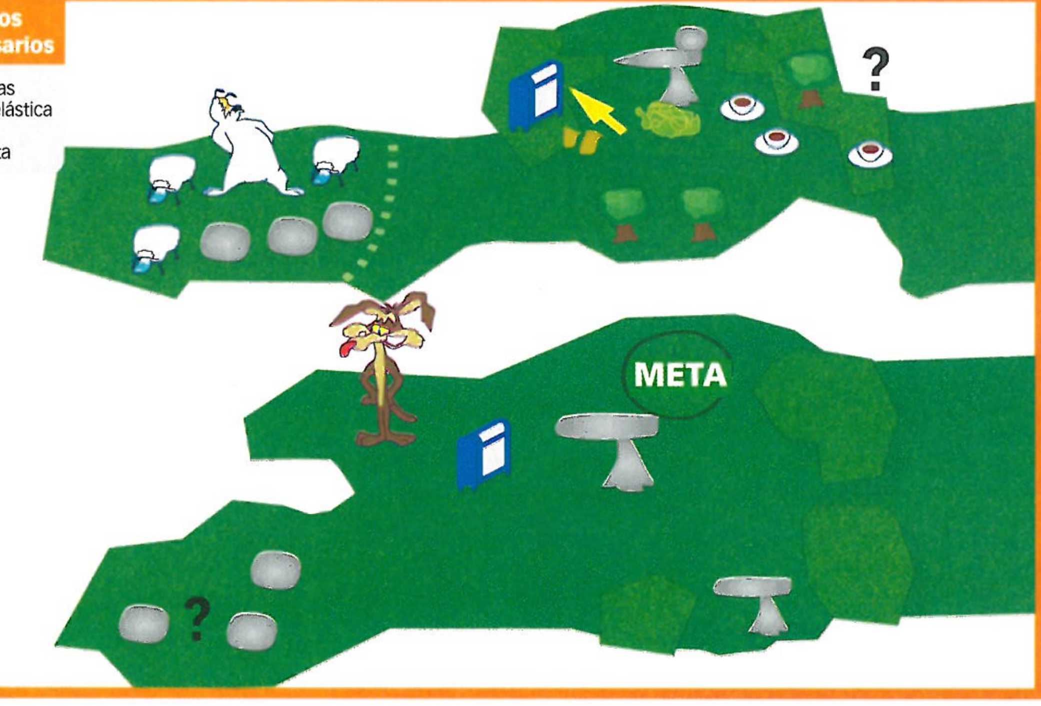


2 **Vete al buzón** y pide dos objetos que caen sobre el balancín de piedra. Sube la colina y usa el balancín de madera para cruzar el desfiladero. Empuja el pedrusco por el borde para volcar el balancín de piedra, pero apártate, ¡ya que volverá y te puede aplastar! Luego recoge las cajas que han caído.



3 **Ésta es la meta**, pero aún no has acabado. Usa el cohete para ir volando desde aquí al otro lado del barranco.





Reloj secreto

Vale, éste es uno de los secretos más complicados. Desde la plataforma elevada donde te hiciste con la cinta elástica, ve y ata la cinta al árbol. Ahora selecciona las lechugas. Rebota contra la goma y pon una lechuga cerca del segundo interruptor (el que no tiene una oveja encima). Déjate caer otra vez y sitúa una lechuga cerca de la oveja. Ésta se comerá todas las lechugas, yendo del primer interruptor al segundo y abriendo así la puerta. Despégate de la cinta y cruza la puerta. Une la cinta al siguiente árbol y selecciona la dinamita. Lo que viene ahora hay que hacerlo deprisa porque la dinamita tiene un tiempo límite. Pega un brinco hacia la plataforma, coloca en ella la dinamita, rebota para arriba y dale al interruptor. Esto hará subir la plataforma y la dinamita volará las rocas. Quita la cinta y déjate caer a la plataforma. Salta al agujero para hallar un interruptor y púlsalo para abrir la puerta de detrás de Sam. Ve al punto seis y usa la goma para volver al punto inicial. Ve a por otro cohete y sal volando hacia la puerta de detrás de Sam, atravesando el desfiladero hasta llegar al reloj. Ahora puedes regresar al punto cinco.



4 **Antes de ir a la zona de Sam**, haz una escapada a la zona cinco y recoge las lechugas. ¿Ya las tienes? Vale. Ahora avanza por la zona de Sam con total discreción. Esta vez no puedes pasar por detrás de él, de modo que ve de roca en roca (lo aprendiste con Lucas, ¿no?). En la cuarta roca, selecciona las lechugas y Ralph sostendrá una. De esta forma atraerás a una oveja. Ahora vuelve siguiendo las rocas y la oveja vendrá detrás de ti.



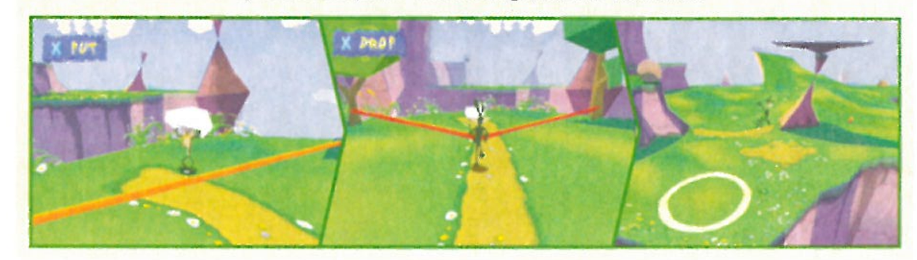
5 **Coloca la oveja** a una corta distancia del interruptor superior. Hecho esto, cruza corriendo y ponte en el ascensor. La oveja se pondrá en el interruptor y te subirá. Vete al buzón y pide la goma elástica. Ahora salta al balancín. El pedrusco te catapultará a la plataforma elevada, donde puedes conseguir la goma. Aquí arriba hay una puerta y un interruptor. Te harán falta para conseguir el reloj de bonificación. Tras eso, baja donde está la oveja y llévala al punto seis.







6 **Si tienes el reloj**, la cinta elástica ya debería estar enganchada en los árboles. Si no, selecciona la cinta y átala a ambos árboles. Coloca la oveja en el lado de la cinta más cercano del precipicio. Tira para atrás la parte central de la goma y suéltala para lanzar la oveja cerca del punto inicial. Luego, lánzate tú mismo.



NIVEL 4 – Valor y al toro

Cual encierro pamplonica, en este nivel puedes acabar ensartado por un toro



Lucas está disponible al principio para aconsejarte. Esta vez toca entrenar con la flauta mágica. Si estás interesado, ve a verlo aquí.



2 **Arrástrate a través del laberinto de hojas.** Si las tocas, despertarás al toro, así que ten cuidado. Ve más allá de la meta y del toro y activa el buzón para pedir la flauta mágica. Recógela y vuelve a reptar para salir del laberinto.



3 **Ve a la izquierda de la choza,** cerca del agua, y zambúllete. Ve nadando hasta tierra firme, al otro lado del nivel, procurando permanecer cerca de la pared para que los tiburones no te pillen (si quieres el reloj secreto, busca la entrada de la cueva subacuática que hay a mitad de trayecto del río, a la derecha).





4 **Una vez fuera del agua,** busca el arbusto y escóndete en él. Ahora ve de puntillas más allá de la zona de Sam, sin despegarte de la pared que tiene más lejos (no puedes sobrepasarlo por detrás) hasta llegar sin ningún percance al punto cinco.



Objetos necesarios

Flauta mágica
Ventilador



Reloj secreto



En el agua, dirígete a la entrada de la cueva a mitad de camino a la derecha. Cruza a nado por el corredor acuático y cuando salgas a la caverna sube por las plataformas en espiral hasta llegar al reloj que hay en lo alto.





5 **Súbete a esta plataforma,** luego otra vez a la siguiente plataforma, cruza saltando el hueco de encima de la zona de Sam y pide el ventilador en el buzón. El ventilador caerá junto a las rocas de la zona de Sam.



7 y 8 **Ve al borde de la zona de Sam** y encárate hacia él cerca de la pared. Selecciona la flauta mágica pero no la actives. Cuando Sam mire a otro lado, acércate a él sigilosamente y, cuando lo tengas a tu alcance, activa la flauta. De hacerlo bien, Sam caerá bajo el hechizo de la flauta. Ahora atráelo hacia el punto ocho y el interruptor. Pasa por encima del interruptor y, para cuando Sam llegue allí, el pedrusco le caerá encima.



6 **Vuelve abajo** y entra en la zona de Sam. Muévete poco a poco y escóndete detrás de la primera roca, y luego arrástrate a la segunda. Cuando Sam no mire, avanza con sigilo para pillarte el ventilador y, de inmediato, ocúltate una vez más tras la roca. Luego sal con toda cautela de la zona de Sam.



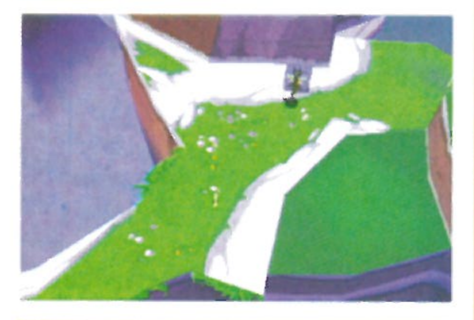
9 **¡CORRE COMO UN POSESO!** Mientras Sam está aturdido, vuelve para cruzar su zona en dirección al agua. Hazte con la última oveja y llévala a la balsa. Salta a la balsa y pon ahí la oveja. Ahora selecciona el ventilador, actívalo y dirígelo para guiar la balsa hacia la zona de inicio. Recoge la oveja, sácala de la balsa y regresa de puntillas a través del laberinto de hojas para llegar a la meta.



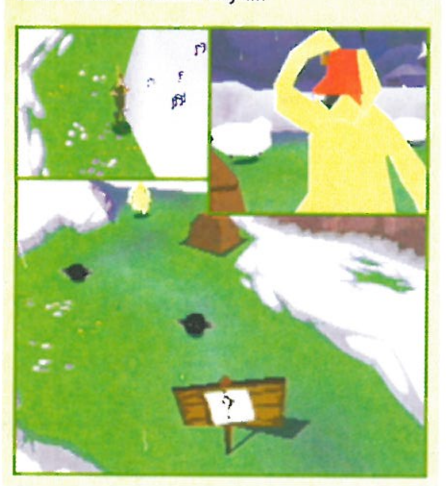
NIVEL 5 – Bombas y catapultas

Elegir el momento adecuado es la clave para desactivar las minas

1 **Una vez más,** vete al buzón y pide la flauta mágica. Luego hazte con ella.



2 **Vete más allá de la meta** y a lo largo de los senderos en dirección a Sam. Activa la flauta mágica. Mientras te acercas a Sam a hurtadillas, tal vez creas que la flauta surte su efecto anterior, ¡pero esta vez te la han dado con queso! Sam se resiste a su influjo, te devuelve a la salida y luego llena la zona de minas. Vaya...

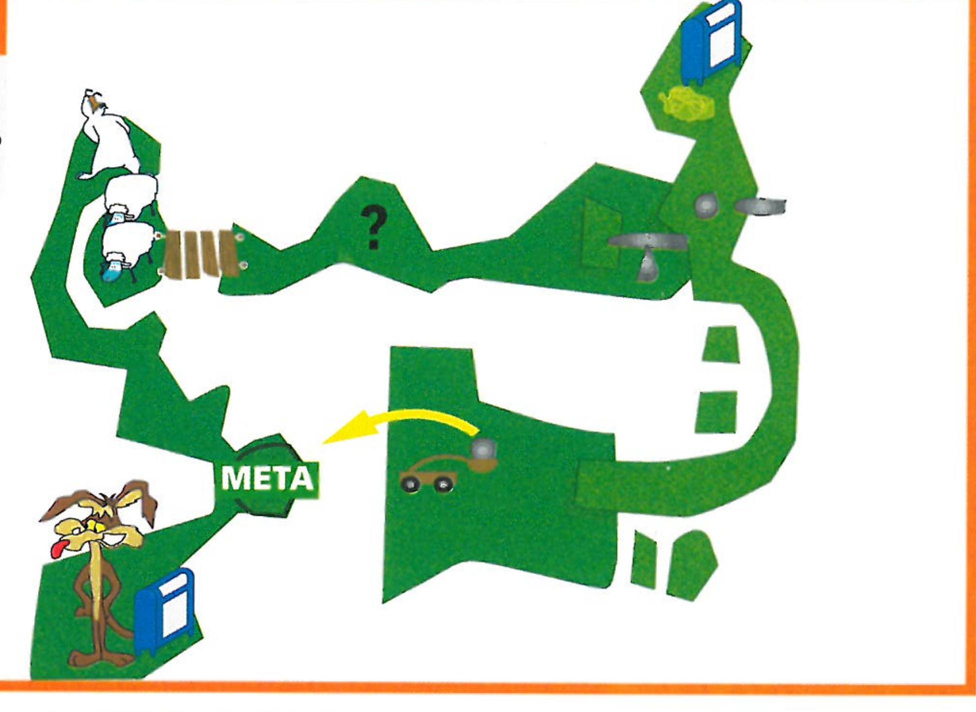


3 **Regresa al punto dos.** Luego escóndete tras la roca de delante del sendero curvo. Sam lo está vigilando. Cuando te dé la espalda para ir al punto 3, síguelo de cerca. Si estás lo bastante cerca de él en la roca de antes del área de las ovejas, podrás esconderte ahí.



Objetos necesarios

Mina desactivable
Lechugas
Secador de pelo
Flauta mágica
Cohete



Reloj secreto

Desde encima de la pendiente helada, mira al otro lado del agua. Allí están el reloj y un cohete. En lo alto de la pendiente, pulsa ◎ repetidas veces para cruzar el agua a todo correr y caer cerca del reloj. Actívalo y usa después el cohete para volver a la parte principal del nivel.



4 **Una vez que Sam se haya ido,** agarra una de las ovejas y vete hacia Lucas en el punto cuatro. Salta las minas desactivables del camino. Pon tu oveja junto a Lucas (que está congelado en un bloque de hielo).



5 **Ve más allá de la fila de minas desactivables,** sin despegarte del saliente de la derecha. Ahora, tira a la izquierda y usa las plataformas para subir hasta el buzón del punto cinco. Pide el secador de pelo, hazte con él, recoge las lechugas y vuelve con Lucas en el punto cuatro. Descongélalo y te ayudará.



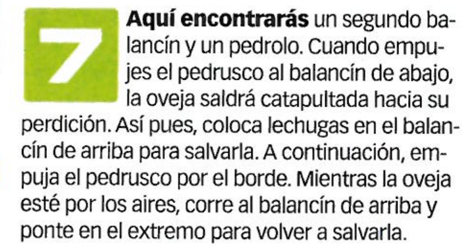


6



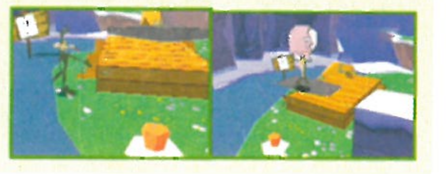
Desactiva la hilera de minas, luego pilla tu oveja, llévala al balancín del punto seis y desactiva las dos minas que conducen a él. Coloca la oveja en el extremo del balancín que queda más cerca de las minas que acabas de desactivar.

7 **Aquí encontrarás** un segundo balancín y un pedrolo. Cuando empujes el pedrusco al balancín de abajo, la oveja saldrá catapultada hacia su perdición. Así pues, coloca lechugas en el balancín de arriba para salvarla. A continuación, empuja el pedrusco por el borde. Mientras la oveja esté por los aires, corre al balancín de arriba y ponte en el extremo para volver a salvarla.





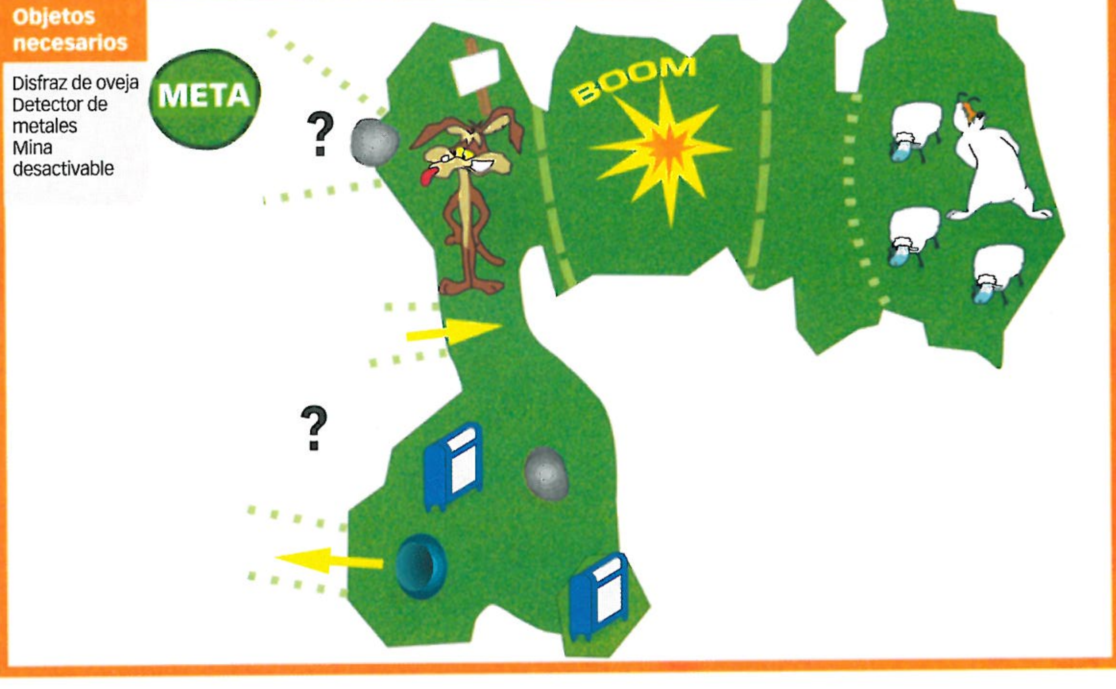
8 **Usando la oveja de mentira y la catapulta,** haz prácticas de tiro para meter la oveja en la meta. Cuando tengas la medidas tomadas, usa el borrego de verdad. Lanza la oveja falsa al interruptor para poder cruzar tú.



NIVEL 6 – Campo de minas

Nunca salgas de casa sin un detector de metales y un disfraz de oveja





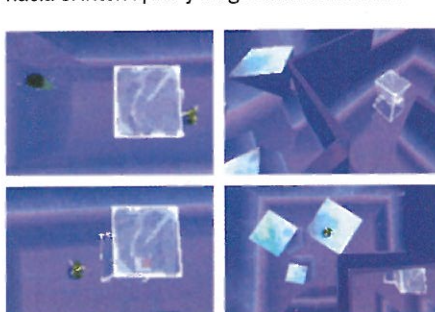
1 **Empuja la bola de nieve** a lo largo del primer sendero. Luego ponte encima de ella y da un salto doble para llegar a la plataforma del buzón. Es un brinco complicado, pero tú insiste, que se puede hacer. Pide el disfraz de oveja en el buzón y caerá sobre otra plataforma elevada.



2 **Empuja la bola de nieve por el siguiente sendero,** en dirección a la torre en la que ahora se encuentra el disfraz de oveja. Colócala justo como te indicamos en esta captura de pantalla. Da un salto doble para conseguir el traje. Vuelve abajo y pide el detector de metales en el siguiente buzón. Dicho detector irá a parar a un túnel secreto en el punto tres.



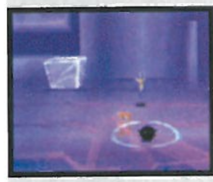
3 **Déjate caer al túnel** y píllate el detector de metales. Una vez activado, baja por el corredor de la izquierda. Al final hay una mina, un bloque de hielo y una puerta también de hielo. Desactiva la mina, sitúala cerca de la puerta y empuja el bloque contra ella para abrirla a lo bruto. Ahora te encuentras en el laberinto que no consta en el mapa. Hay más puertas de hielo y un interruptor que abre la salida. Empuja el bloque por el laberinto para ir abriendo puertas por la vía drástica como antes. En cuanto hayas despejado un camino hacia la salida, vuelve a empujar el bloque hacia el interruptor y luego sal del laberinto.



Reloj secreto

El reloj se halla bajo el suelo de esta sala. Primero saca el bloque de hielo empujándolo hacia la pantalla de TV. Acto seguido empújalo a la izquierda. Ahora empújalo de vuelta al otro lado de la sala. Desactiva la mina, recógela y colócala en el lado izquierdo del tabique transparente. Al explotar destruirá el tabique. Sal un momento de la sala y luego vuelve

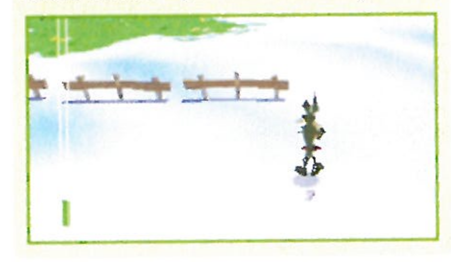




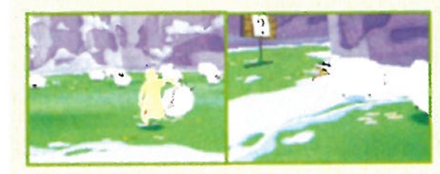
para que la bomba reaparezca, desactívala, recógela y ubícala en el punto débil que hay en medio del suelo. Empuja el bloque contra el tabique sólido y luego sácalo a empellones hacia la mina de forma que explote y abra una vía en el suelo. Ya puedes alcanzar el reloj. Actívalo y regresa al punto tres para averiguar cómo superar la sección del laberinto.



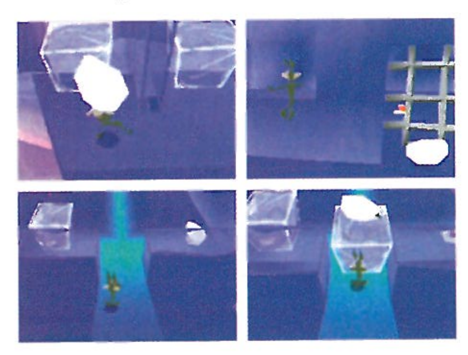
4 **El campo de minas.** Activa el detector de metales y ábrete paso tanteando a través del campo de minas. Luego te propondremos como reto que cruces sin el detector de metales, así que memoriza la ruta. Dejarás huellas en la nieve que te ayudarán a volver a cruzar cuando hayas robado una oveja.



5 **Al borde de la zona de Sam,** ponte el disfraz de borrego. Una vez ahí, Sam te pondrá entre las ovejas. Cuando no mire, bálale a una oveja para hacer que te siga. Sal de la zona poco a poco y, cuando estés a salvo, quítate el traje y lleva la oveja al campo de minas.



6 **Pon la oveja** sobre el bloque de hielo y empújalo a la pared de hielo. Ahora, empuja el segundo bloque contra el otro lado de la pared. Agarra la oveja, pasa de largo los bloques y usa la puerta. Suelta la oveja, métete por el hueco a mano izquierda y ponte en el interruptor. Ponte el traje de oveja, bala para llamar a la oveja a través de la puerta, desvístete y llévala a la última parte de este nivel.
De cara a la primera puerta, empuja el bloque de hielo al interruptor de la izquierda. Pon la oveja en el interruptor de la derecha. Usa ambas puertas y vuelve a empujar a través el segundo bloque. Pon la oveja en este segundo bloque. Empuja otra vez el bloque de la oveja por las puertas y, mientras se desliza, pisa enseguida el interruptor. El bloque y la oveja pasarán por ambas puertas. Cruza la primera puerta, pasa a través del hueco junto a la segunda puerta y luego lleva tu oveja a casa.



NIVEL 7 – Chorros y remolinos

Este nivel es casi clavadito a lo que debe ser el patio trasero de Björk. O no...

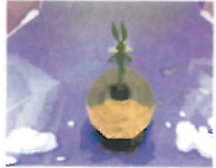
1 **Un comienzo fácil.** Ponte en el remolino y haz que te lleve el chorro. Pisa el siguiente remolino para ser transportado a la parte principal del nivel.



2 **Ve al siguiente surtidor,** que te subirá a la parte más alta del nivel. Acércate a los dos remolinos que se van alternando. En cuanto el agua de uno de ellos deje de arremolinarse, crúzalo. Ahora, dirígete a los tres remolinos que te esperan en el punto tres.



3 **Empuja la piedra encima del remolino del centro** para que éste deje de girar y luego salta sin problemas por encima de dicho pedrusco. Ahora pide tu paraguas en el buzón que tienes justo enfrente. Ya de paso, también podrías recoger las lechugas que hay cerca.





4 **Aquí, selecciona el paraguas y actívalo.** Ponte en el primer surtidor. Ve de surtidor en surtidor pulsando ◎ sin cesar para ir sacudiendo el paraguas. Cuando llegues a tierra (la zona de Sam), los surtidores disparan con intermitencia, o sea que debes calcular el momento idóneo para no precipitarte al suelo y que te cacen. Si, con todo, caes, dirígete a un remolino y con suerte quedarás fuera de peligro. Hay dos remolinos juntos. Vete al más cercano a la pared para llegar la zona de las ovejas.



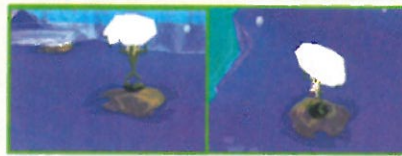


Reloj secreto

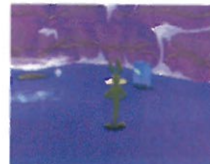
Para conseguir el reloj de este nivel, empieza desde el punto seis. Activa el paraguas y salta al surtidor. Ahora debes pulsar ◎ repetidamente y flotar hacia la grieta que hay en la pared del precipicio a mano derecha (véase captura). En dicha brecha se halla el reloj. Actívalo y luego vuelve a usar el paraguas para salir de un salto de la grieta y llegar por la izquierda a tierra firme, al lado de la grúa.



5 **En el redil,** píllate uno de los borreguitos y encara la pared de hielo. Cuando a la izquierda se ponga en marcha un remolino, déjate absorber. Acabarás a salvo más allá de la zona de Sam.



6 **Aquí hay un remolino,** un buzón y un surtidor. Ignora el surtidor y pide el secador de pelo en el buzón. Por desgracia, el remolino lo chupa, así que métete ahí a por él.





7 **Píllate el secador** y llégate al otro extremo de esta zona, procurando que el surtidor horizontal no te empuje al agua. Ya con el pedrusco, empújalo y dejarás al descubierto un remolino. Salta ahí dentro para ser transportado de vuelta al punto seis.

8 **Antes de ir al punto ocho**, agarra la oveja y arrójala al agua. Quedará hecha un cubito de hielo y se pondrá a flotar hacia la grúa. Ahora vete a la grúa del punto ocho. Una vez allí, espera a que la grúa ice del agua la oveja helada y descongélala con el secador.





9 **Aparta el pedrusco** para desbloquear el primer remolino. A continuación, coloca lechugas a intervalos regulares entre los surtidores que conducen a la meta. Ahora, coloca la oveja cerca de la primera lechuga y corre hacia la piedra. Mientras el borrego come, empuja el pedrusco al siguiente remolino a fin de bloquear el siguiente surtidor, manteniendo así a la oveja a salvo. Continúa así hasta el último surtidor y luego prosigue hacia la meta.



NIVEL 8 – Viaje en el tiempo



A ponerse prehistórico tocan, que Ralph se ha hecho con una útil máquina del tiempo

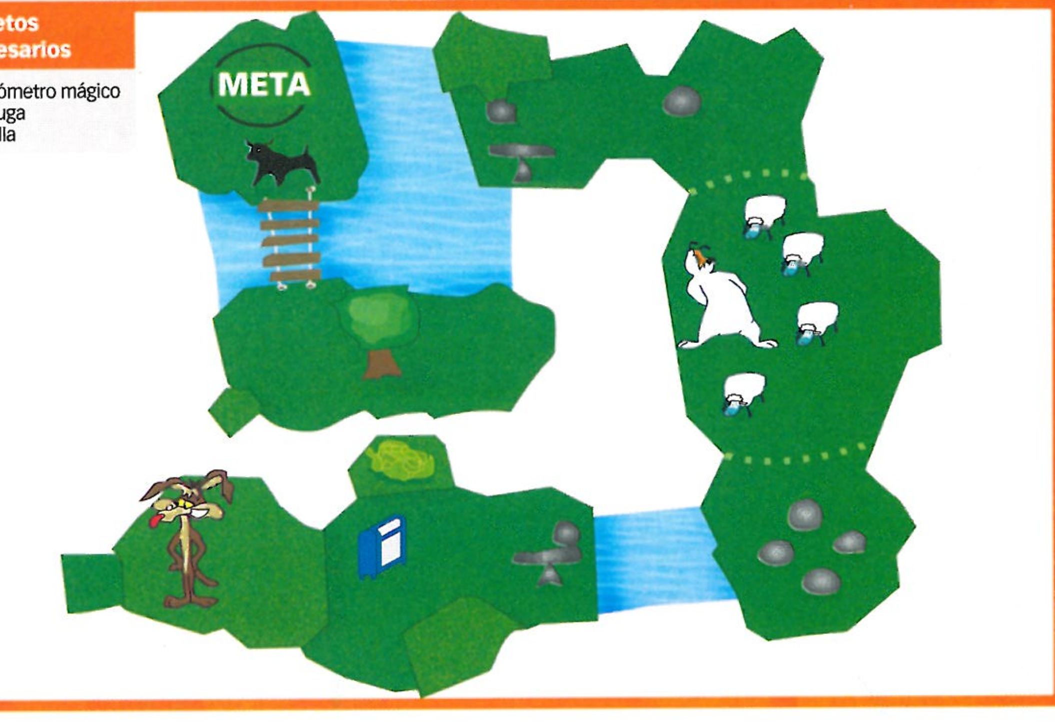
1 **Trepa por las enredaderas** para salir del área inicial y llegar al buzón del punto uno. Pide y recoge el cronómetro mágico y la semilla. Usa el cronómetro para ir atrás en el tiempo. Planta la semilla en el tramo de tierra que hay cerca del saliente de la enredadera. Regresa al presente y usa el árbol para subir al saliente y recoger las lechugas. Déjate caer. Usa otra vez el cronómetro, toma la semilla y plántala en la otra parcela de tierra. Vete al presente, trepa por el árbol y salta al balancín para llegar a la otra zona.



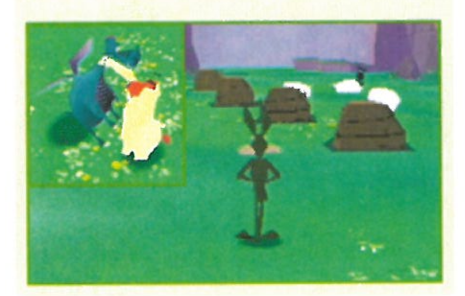


Objetos necesarios

Cronómetro mágico
Lechuga
Semilla



2 **Más allá de las rocas** se encuentra la zona de Sam. Usa el cronómetro para ir atrás en el tiempo. Ahora las rocas son pedruscos. Hazlas rodar todas lo más lejos que puedas. Al hacer esto te atacará un dragón. Atráelo a la esfera brillante; te seguirá de vuelta al presente y Sam se librará de él por ti. Vuelve a retroceder en el tiempo y termina de hacer rodar los pedruscos. Vuelve al presente y las rocas estarán listas para pasar a la siguiente parte.



3 **Ya has hecho antes este tipo de cosas,** así que esto te resultará fácil. Selecciona una lechuga pero no la coloques, tan sólo sostenla. Ahora vete despacito a la primera roca y escóndete tras ella. Te seguirá una oveja. Sin dejar que Sam te vea, muévete con sigilo de piedra en piedra ocultándote detrás de cada una, y por último, sal inadvertidamente de la zona de Sam.



Reloj secreto



Al principio del sector, usa el cronómetro mágico para volver atrás en el tiempo. Planta la semilla en la parcela de tierra cuadrada y salta a la esfera reluciente para viajar de vuelta al presente. La semilla se ha convertido en un árbol alto. Trepa para llegar al saliente elevado en el que se halla el reloj y actívalo. Ahora déjate caer, usa el cronómetro para retroceder en el tiempo, recoge la semilla y vuelve al presente. Ya puedes volver al punto uno para proseguir por el nivel.



4 **Retrocede en el tiempo** y haz rodar el pedrusco lo más lejos posible. Esto te será de ayuda más adelante para poner la oveja en el balancín. Ahora vuelve al presente. A continuación, salta al agua, cruza nadando y vuelve a tierra firme por el punto cinco, donde encontrarás un gran árbol.

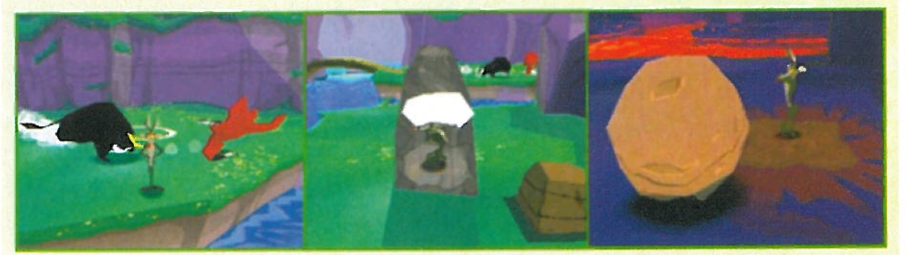


5 **En este punto, usa el cronómetro para retroceder en el tiempo.** Ahora habrá un enorme monstruo en la zona. Corre un poco para poner algo de tierra de por medio entre tú y la bestia; dirígete a la parcela de tierra y píllate la semilla. Luego, regresa al presente; el monstruo debería venirse contigo. A continuación, con el bicho pisándote los talones, pasa por el puente de madera en dirección al punto seis.





6 **El toro persigue** al monstruo, así que regresa al punto cuatro. Píllate la oveja y ponla en el balancín. Usa el cronómetro para volver atrás en el tiempo. Planta la semilla y ve al presente. Usa el árbol para subir al saliente del pedrusco. Empújalo al balancín para efectuar un lanzamiento ovejuno. Nada hacia la meta y pon la oveja allí.



Movimientos

Suma puntos para demostrar lo lupino que llegas a ser

SIN PERDER NI UNA VIDA



☐ ¡CONSEGUIDO! 200 puntos

Completa el nivel 15 a la perfección
Completa el nivel de Marvin el marciano sin perder una sola vida ni volver a empezar. Puede que tardes un poco, porque está atiborrado de obstáculos. ¡Esta imagen te enseña lo que no debes hacer!

¡BIP! ¡BIP!



☐ ¡CONSEGUIDO! 300 puntos

Vence al Correcaminos
En el nivel 14 te encontrarás al Correcaminos. Gánale en una carrera. La meta es una compuerta enrejada en la que debes permanecer para que se cierre

CAMPO DE MINAS Nº 1



☐ ¡CONSEGUIDO! 300 puntos

Atraviesa el campo de minas sin ayuda
En el nivel seis, cruza el campo minado sin el detector. Úsalo primero para hallar la ruta correcta y luego sal y vuelve a entrar

MINAS DESACTIVABLES



☐ ¡CONSEGUIDO! 500 puntos

Desactiva las minas
Desactívalas todas en el nivel cinco. ¿Fácil? No, porque debes hacerlo con el volumen de tu TV apagado

SEIS MINUTOS



☐ ¡CONSEGUIDO! 500 puntos

Termina un nivel rápidamente
Completa el nivel seis en menos de ocho minutos. Tan sencillo como eso. Y difícil de narices. No tienes por qué conseguir el reloj

CAMPO DE MINAS Nº 2



☐ ¡CONSEGUIDO! 700 puntos

Atraviesa el campo de minas sin ayuda. Difícil
En el nivel nueve, cruza el campo de minas sin usar el detector de metales. Puedes echar mano de él para encontrar la ruta correcta, y luego salir y volver a entrar en el nivel para hacerlo a ciegas. Éste es mucho más difícil que el anterior

RELOJES SECRETOS



☐ ¡CONSEGUIDO! 5.000 puntos

Activa todos los relojes secretos
Cada nivel tiene un reloj secreto escondido. Actívalos todos y cada uno para desbloquear todos los secretos del juego

NIVEL SECRETO 1



☐ ¡CONSEGUIDO! 1.000 puntos

Completa el nivel extra
Descubre y completa el primer nivel secreto. Si has activado los relojes suficientes, podrás recibir un consejo

NIVEL SECRETO 2



☐ ¡CONSEGUIDO! 1.500 puntos

Completa el nivel extra
Descubre y completa el segundo nivel secreto. Si has activado los relojes suficientes, podrás recibir un consejo

Tu puntuación

0 – 1.000
Eres un fracasado. Ni soñar con los relojes secretos, ¿verdad?

1.200 – 2.000
Has logrado algunos de los desafíos más fáciles, lo cual no es como para echar las campanas al vuelo...

2.500 – 3.000
Ahora ya te estás esforzando de verdad. Pero aún queda mucho por hacer

3.300 – 4.300
Tienes arte. Pero ¿serás capaz de mantener este ritmo?

5.200 – 6.200
Ya te has ganado algunos galones. Bien hecho

6.500 – 8.000
Esto sí que es un trabajo bien hecho

8.200 – 10.000
Estás hecho todo un pecholobo

PlayStation Magazine
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

ESPACIO CD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA





Bienvenido un mes más a otra demo rebosante de acción por todos los poros. Este mes te hemos preparado un festín de 19 entregas jugables, 11 de las cuales son juegos completos. De primero te serviremos unas raciones de *X-Men: Mutant Academy 2* de Activison y algo de *Spider-Man 2: Enter Electro*. A continuación puedes degustar un pedacito de la aventura de Disney *Atlantis* e hincarle el diente a los clásicos de siempre (*Wipeout 3*, *Tekken 3* y *Coolboarders 2*) y terminar la velada con un poco de *Aladdin* y *FIFA 2002*. Si te has quedado con hambre, prepárate para un postre de excepción: la guinda la ponen los últimos lanzamientos de Yaroze. Y recuerda, no hay mejor digestivo que pasarte nuestros retos y entrar a formar parte de *El Libro PSMag de los récords*.

PARA UTILIZAR EL DISCO 77

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

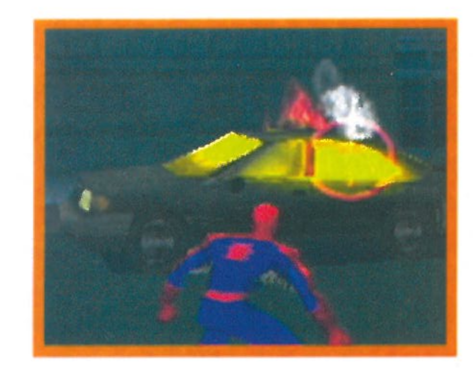
¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



Spider-Man 2: Enter Electro

¡PRUÉBALO! Hora de descolgarse y terminar con las injusticias del mundo. **Quítale las telarañas al mando antes de girar la página...**





GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD

X-Men: Mutant Academy 2 p. 100 · Disney's Atlantis p.101 · Wipeout 3 p.102 · Tekken 3 · p.103 · Cool Boarders p.103 · Aladdin · p.104 · FIFA 2002 · p.104 · 11 (¡11!) juegos Yaroze · p.105





¡TREPA!

Un reto vertical. Los edificios altísimos son sólo una acera alternativa para los pies pegadizos de Spiderman. A ver si vamos pensando en cambiarnos los calcetines...



¡COLÚMPIATE!

Cuerda para rato. Para Spiderman, balancearse de un lado a otro es la forma más rápida de avanzar. Pero mejor será que te asegures que hay algo a lo que tu telaraña pueda agarrarse



¡CAE EN PICADO!

P'abajo. Vísteme despacio que tengo prisa. Si Spiderman va por ahí como un loco, es posible que se quede corto en un salto o balanceo vital

¡PRUÉBALO! **«Piensa y actúa como una araña, pero olvídate de comer moscas y meterte en la boca de la gente por la noche»**

Spider-Man 2: Enter Electro

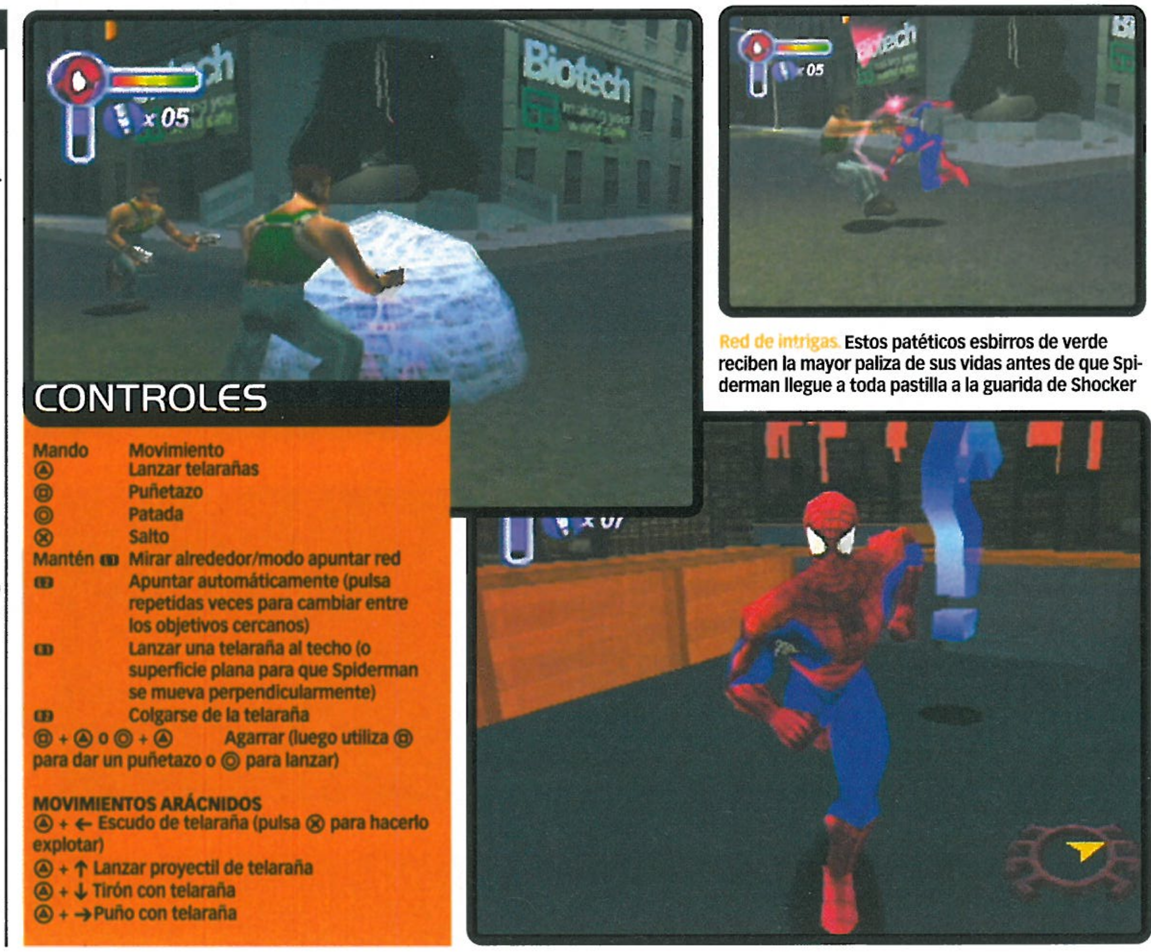
DATOS — **GÉNERO:** Acción aventura **DISPONIBLE DESDE:** Noviembre 2001 **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTUACIÓN:** *PSMag60*, 9/10

EL REY DE LAS TELARAÑAS



Resulta que de día eres Peter Parker, el fotógrafo estrella del *Daily Bugle*, y que por la noche te enfundas tu traje rojo y azul y te conviertes en... Coco el payaso, animador de fiestas infantiles, a 7.000 la hora, disponible para bodas, banquetes y demás celebraciones. Luego vuelves a casa, te pones el otro traje y te conviertes en... El asombroso Spiderman.

Parece una noche como otra cualquiera para nuestro trepamuros: una patrulla de techo en techo, una charlita con tu colega superhéroe la Bestia y unos cuantos macarras que meter en cintura. Pero luego la cosa se empieza a poner fea... Nuestra demo exclusiva de *Spider-Man 2* te pone en bandeja cuatro interminables secciones de la ciudad. Empiezas con un tutorial en el que la Bestia se encarga de darte unas lecciones sobre cómo usar tus poderes. Después de tu clase de *rascacielismo* aplicado, desciendes al nivel de la calle, te las ves con un coche bomba, apagas un incendio en una cafetería y dejas fuera de combate a una banda callejera con malas pulgas y muchas armas. A continuación, te enteras de que Shocker ha vuelto a la ciudad, de modo que Spiderman, ni corto ni perezoso, tendrá que abrirse camino a través de la jungla de asfalto para llegar al almacén donde se esconde el villano, cargarse a sus esbirros armados hasta los dientes y hacer el heroico esfuerzo necesario para cargarse al poderoso Shocker antes de que su bomba explote. ¿Tendrás telarañas suficientes para conseguirlo?



Red de intrigas. Estos patéticos esbirros de verde reciben la mayor paliza de sus vidas antes de que Spiderman llegue a toda pastilla a la guarida de Shocker

CONTROLES

Mando	Movimiento
△	Lanzar telarañas
□	Puñetazo
○	Patada
×	Salto
Mantén L1	Mirar alrededor/modo apuntar red
L2	Apuntar automáticamente (pulsa repetidas veces para cambiar entre los objetivos cercanos)
R1	Lanzar una telaraña al techo (o superficie plana para que Spiderman se mueva perpendicularmente)
R2	Colgarse de la telaraña

□ + △ o ○ + △ Agarrar (luego utiliza □ para dar un puñetazo o ○ para lanzar)

MOVIMIENTOS ARÁCNIDOS

△ + ← Escudo de telaraña (pulsa × para hacerlo explotar)
△ + ↑ Lanzar proyectil de telaraña
△ + ↓ Tirón con telaraña
△ + → Puño con telaraña



TRUQUILLOS

LA VELOCIDAD ES EL FACTOR CLAVE EN EL RETO *SPIDER-MAN*, DE *PSMAG*. AQUÍ TIENES ALGUNAS FORMAS DE AHORRARTE ESOS SEGUNDOS VITALES



LUCHAR O NO LUCHAR...
La forma más fácil de conseguir el mejor tiempo es también la más simple. No tienes que liarte a palos con todos los tipos que te encuentres: puedes pasar olímpicamente de todos aquellos que no sean específicos de la misión. Puede que sea una actitud cobarde, pero es la más rápida.



ESCUDO HUMANO
Si de repente te atacan un montón de enemigos, utiliza el escudo de telarañas (Ⓐ + ←) como protección. Cuando los tengas todos apiñaditos alrededor, pulsa ⊗: Spiderman hará explotar el escudo y dejará frito a todo bicho viviente que esté cerca



UN SALTITO *PA'LANTE*
Intenta saltar hacia delante en lugar de correr. Puede que sólo consigas ir un pelín más rápido, pero ya conoces el dicho: grano no hace granero pero ayuda al compañero. Saltar también resulta útil cuando te persiguen enemigos, puesto que dificulta que lleguen a alcanzarte.



BALANCEO POR UN TUBO
Spider-Man adelanta un montón de trecho cuando se balancea de un lugar a otro por el aire: sin duda alguna, es la forma más fácil de desplazarse. Sin embargo, no pierdas de vista tu suministro de fluido, porque si tienes poco puede que te quedes corto al final. Menuda faena.



LA CAJA DE LOS TRUENOS
Los potentes ataques de Shocker infligen mucho daño y el condenado cuenta con una barra de vida muuuuy larga. Lo mejor que puedes hacer para borrarlo del mapa es disparar a las cuerdas que sostienen las cajas que cuelgan del techo del almacén justo cuando tu enemigo esté debajo.

Algunas estrategias...

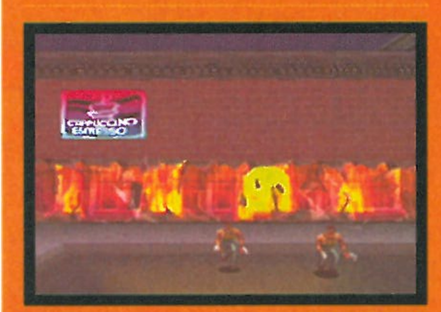
Desactivación de explosivos y tácticas contra incendios



UN CACHARRO VIEJO
Cuando hayas terminado satisfactoriamente el tutorial de Bestia, te enfrentarás inmediatamente con un par de situaciones potencialmente explosivas. En el momento en que te cargues a los dos matones que están junto al coche, una bomba explotará e incendiará el coche. Tu misión es apagar el fuego justo antes de que el carro explote.



SELLADO DE PUERTAS ULTRARÁPIDO
Acércate (pero no demasiado) y verás llamas saliendo por las ventanillas del coche. Lanza un proyectil de telaraña a una puerta (Ⓐ + ↑), luego salta raudo y veloz encima del coche y dispara otro proyectil a la otra puerta. No te mates intentando apuntar con los proyectiles porque tardarás demasiado.



CAFÉ TORREFACTO
La otra bomba del nivel de la calle explota cuando te acercas a la cafetería. No obstante, antes de que puedas encargarte del fuego resultante tendrás que dejar fuera de combate a la pareja de malos en un periquete. La clásica técnica del escudo de telarañas explosivo te será de gran ayuda para ahorrar tiempo.



ENGORRO ACUÁTICO
¿Ves esa boca de incendios delante de la cafetería? Cambia al modo apuntar con red (mantén pulsado ▭ y acerca el objetivo hasta que aparezca un punto de mira amarillo. Utiliza el tirón con telaraña (Ⓐ + ↓) para liberar el agua.

PISTA CLAVE **PUÑOS CON TELARAÑA** ¿Has perdido una reyerta a puñetazos? Pulsa ← y Ⓐ al mismo tiempo y activarás los puños con telaraña de Spiderman.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Llamas Chúpate esa, pedazo de pirómano cobardica

• EL RETO
La demo de *Spider-Man 2* es más larga que un día sin pan, pero... ¿Cuánto tardas tú en vencer a Shocker? Queremos ver los mejores tiempos posibles en el trayecto que va desde el nivel de entrenamiento en el tejado hasta el momento en que dejas a Shocker frito y refrito.

• LA PRUEBA
Graba tu mejor actuación y mándanosla. Anota tu tiempo en la parte exterior del vídeo, de modo que podamos distinguir rápidamente a los superhéroes de entre los superpaquetes.



• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, recibirás un juego PlayStation y una bolsa oficial exclusiva de PSone. Las bases del concurso aparecen detalladas al final de esta sección.

¡PRUÉBALO! «Pura acción *beat 'em up* con un toque retro repletita de locos pendencieros»

X-Men: Mutant Academy 2

DATOS **GÉNERO:** *Beat 'em up* **DISPONIBLE DESDE:** Octubre 2001 **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTUACIÓN:** *PSMag59*, 8/10

UN JUEGO CON SUPERPODERES

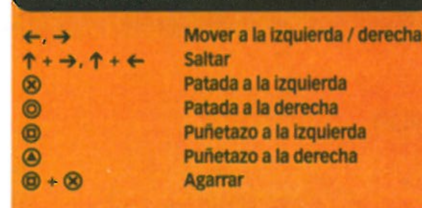


Si tenemos que ser totalmente sinceros, debemos confesar que la primera vez que apareció este juego no lo consideramos precisamente bueno que digamos. No obstante, *X-Men Mutant Academy 2* ha vuelto con nuevos movimientos, nuevos personajes y nuevos entornos. Y la buena noticia es que esta vez no es bueno, es la bomba (*PSMag59*, 8/10)

Nuestra demo exclusiva de *X-Men* te brinda la oportunidad de meterte en la piel de Magneto, Cíclope, Mística o Nightcrawler para repartir una somanta de palos a diestro y siniestro con estilo.

Sin embargo, toma buena nota: se trata más bien de acción *beat 'em up* de la antigua escuela sin las pretensiones en 3D de *Tekken*. En *X-Men: Mutant Academy 2* lo único que tienes que hacer es elegir: o luchas o te borran del mapa. Y recuerda, estos colegas sobrehumanos cuentan con impresionantes superpoderes, de modo que intenta explotarlos explorando tu mando para combinar tus movimientos básicos con direcciones diferentes. ¡A disfrutar!

CONTROLES



←, →	Mover a la izquierda / derecha
↑ + →, ↑ + ←	Saltar
⊗	Patada a la izquierda
◎	Patada a la derecha
◎	Puñetazo a la izquierda
◎	Puñetazo a la derecha
◎ + ⊗	Agarrar



Caricias en el sótano. El cantamañanas de Magneto y Rondador Nocturno liman sus diferencias en uno de los seis nuevos entornos del cara a cara entre superhéroes de *X-Men*



Facción bomba. La guerra entre héroes rivales da un giro vertiginoso cuando Mística le arrea un buen meneo a Cíclope con una explosión láser

TRUQUILLOS

NUESTRO SUPERPLAN PARA DARLE SU MERECIDO A LOS MALOS MALÍSIMOS



OJO A LOS MOVIMIENTOS
La pantalla de inicio te regala tres movimientos infalibles para someter a tus rivales en un periquete. ¡Apúntatelos, apréndetelos y a usarlos se ha dicho!

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Miradas que matan. Cíclope, donde pones el ojo pones el rayo...

• EL RETO
Lo único que tienes que hacer es ganar un asalto con el mayor tiempo de sobra posible. Puedes elegir cualquiera de los cuatro personajes disponibles, de modo que pruébalos todos y decide cuál se ajusta mejor a tus garras.

• LA PRUEBA
Un vídeo de ganador o una fotografía del golpe de gracia que muestre claramente el tiempo que has tardado.

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, recibirás un juego PlayStation y una bolsa exclusiva oficial de PSone de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas al final de esta sección.





¡PRUÉBALO! **«Otra dulce y encantadora aventura gráfica de los chicos de Disney»**

Disney's Atlantis: El Imperio Perdido

DATOS **GÉNERO:** Acción aventura **DISPONIBLE DESDE:** Noviembre 2001 **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag58*, 5/10

EL CAMINO HACIA EL ÉXITO



Aquí tienes una nueva oportunidad de echarle el guante a un título nuevo y de jugar a diestro y siniestro. No te olvides de ponerte en contacto con nosotros para decirnos qué opinas. Vamos a ver... ¿Qué tenemos por aquí?

Bueno, se trata del fragmento de un nivel en el que interpretas el papel de Milo Thatch, el personaje principal de la película de Disney en que está inspirado el juego, *Atlantis: El imperio perdido*.

En esta aventura, tendrás que buscar el camino que conduce a la legendaria ciudad perdida: este adelanto te brinda la oportunidad de explorar un nivel mortal cargadito de fuego, con un sinfín de plataformas inestables que te separan de la llave que abre la puerta mágica. Necesitarás una buena dosis de astucia y manos rápidas para salir airoso de la misión. Un consejo: que no se te olvide probar el fabuloso modo para apuntar en primera persona cuando te dediques a liquidar a los malos que encontrarás en el camino. Pero ten presente que nuestro reto se basa en la velocidad: tienes que encontrar el camino más rápido y correr como alma que lleva el diablo hasta el final de la demo. ¡Buena suerte!



CONTROLES

Cruceta	Direcciones
✕	Saltar
□	Dar un puñetazo
○	Lanzar bumerán
△	Utilizar objeto
L1	Agacharse
L2/R2	Girar cámara
R1	Apuntar en primera persona
SELECT	Menú
START	Pausa



Bautismo de fuego. **Saltando hábilmente (y no con mucha seguridad que se diga) por encima de las llamas de plataforma en plataforma, nuestro héroe de pies planos descubre en este nivel que con la lava no se juega**



Un ojo por una pista. **En tu papel de Milo Thatch, lideras una banda de exploradores que se dirige a la ciudad legendaria de la Atlántida. Nuestra demo te sumerge directamente en el meollo de la acción con una sección de plataformas en la que tendrás que evitar fundirte en un río de lava**

TRUQUILLOS

ALGUNOS CONSEJOS PARA CRUZAR LA LAVA SIN CHAMUSCARTE



DALE AL MANDO
Utiliza los botones laterales para girar la cámara. De esta manera tendrás más posibilidades de aterrizar sano y salvo después de un salto.



UN DESCANSILLO
En tu camino hacia la gloria tendrás que correr sin parar a lo largo de todo el nivel. No obstante, las paradas obligadas en los puntos para guardar seguro que pulen tus habilidades.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Sano y salvo. Milo se sube a la tribuna del ganador

EL RETO
Este reto está chupado, aunque tendrás que practicar un poco antes de grabar el vídeo. Apréndete la ruta y concéntrate en la velocidad. Dirígete al bloque que puedes empujar y súbete encima lo más rápido que puedas.

LA PRUEBA
Necesitamos una prueba en forma de vídeo con el tiempo que has tardado anotado de forma clara. No te olvides de rebobinar la cinta hasta el principio y grabar tu carrerón inmediatamente.

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una bolsa oficial exclusiva de PSone regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas al final de esta sección.



¡PRUÉBALO! **«Siente la sed de velocidad (y la música a tope) en el mejor juego de carreras del futuro de nuestro presente...»**

Wipeout 3

DATOS **GÉNERO**: Carreras arcade **DISPONIBLE DESDE**: Octubre 1999 **DISTRIBUIDOR**: EA **PUNTUACIÓN**: *PSMag34*, 9/10

A LA TERCERA VA LA VENCIDA

Aquí tienes el *Wipeout* en el que todo va como la seda. Adiós a las pistas demasiado estrechas de la primera versión. Adiós también al efecto *pop-up*. Todos estos quebrantos se han visto sustituidos por una serie de diseños de circuito inteligentes con una curva de aprendizaje bien calibrada, una IA increíblemente redefinida y un fantástico modo para dos jugadores con pantalla partida. Por otra parte, hay que reconocer que los gráficos espectaculares marca de la casa y una banda sonora a la última siguen estando a la orden del día.

Esta demo de *Wipeout 3* te regala una carrera completa en la que tienes que verte las caras con otros 11 pilotos, e incluso incluye una nave adicional que puedes desbloquear. No te vayas a creer que puedes liarte la manta a la cabeza y recorrer el nivel a tope: esta vez hay una línea de carrera que tienes que aprenderte para poder superar las difíciles y cerradas curvas. Y si lo que te intriga ahora es qué ruta seguir en la bifurcación, no esperes encontrar la respuesta aquí. Eso lo dejamos en tus manos.



CONTROLES

Cruceta	Dirección
⊗	Acelerar
○	Disparar arma
□	Descartar arma
△	Cambiar vista
L1	Vista trasera
L2	Freno aerodinámico izquierdo
R1	Hiperpropulsión
R2	Freno aerodinámico derecho



Línea de carrera. Si te quedas apiñado en la parte interior seguro que no te libras de más de un dolor de cabeza, especialmente si hay trafico. Lo mejor es aprenderse el circuito y mantener una línea más o menos abierta



Detrás de ti, colega. Parece ser que cierta gente no tiene miramientos ante un intento de record de tiempo. El peligro amarillo está situado justo donde nos gustaría estar a nosotros

Bonificación. Si quieres alzarte con la victoria (y embolsarte el premio, so pillín) tendrás que pasar por todas las plataformas de bonificación para robarle un par de segundos al reloj



TRUQUILLOS

AVIADORES A SUS PUESTOS

VENGA, VENGA, VENGA

Es primordial marcarse una buena salida si quieres ganar la carrera. Así pues, cuando estés esperando en la parrilla de salida recuerda que tienes que acelerar al máximo y mantener pulsada la Hiperpropulsión R1 para asegurarte de que sales zumbando. Pero oye, no te vayas a olvidar de esa primera curva...

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Con el morro a la cabeza. Gana. Y si puede ser, échale morro

• EL RETO

Gana la carrera con la nave que te toca cuando empiezas la demo (y no con el cañardo que consigues más tarde) e intenta conseguir el mejor tiempo posible. Un consejo: guárdate las armas hasta que estés muy cerca (o justo delante, en el caso de las minas) para apuntar.

• LA PRUEBA

Graba toda la carrera. Asegúrate de apuntar tu tiempo y pegarlo en la cara frontal del vídeo o nuestros cansados ojos no lo verán.

• EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una bolsa oficial exclusiva de PSone de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas al final la esta sección.





¡PRUÉBALO! **«Locura alpina a velocidad de vértigo con piruetas que te dejarán helado»**

Coolboarders 2

DATOS **GÉNERO:** Deportes de riesgo **DISPONIBLE DESDE:** Marzo 1997 **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag14*, 8/10

GUERREROS DE HIELO

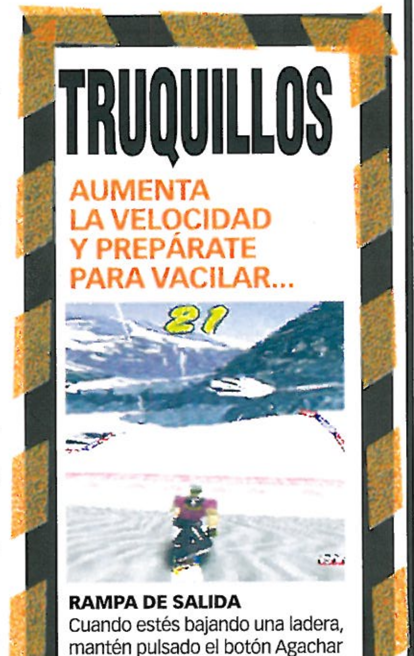
Antes de *Tony Hawk's*, *Coolboarders* era respetado y aclamado como el rey de los deportes de riesgo, y la dinastía se repitió durante cuatro generaciones de juegos que dejaban helado al pueblo llano. En esta ocasión, te traemos fresca fresquita la segunda entrega. Nuestra demo te deja probar un pellizco del modo estilo libre y te permite experimentar con un puñado de jugadores y unas cuantas tablas diferentes. Cada vez que cargues el juego encontrarás nuevas instrucciones para realizar una acrobacia, de modo que no te pierdas ni una y a ver qué piruetas locas eres capaz de marcarte. Verás que la detección de colisiones funciona bastante bien, de modo que lo mejor será que te mantengas alejado de los árboles y obstáculos y reduzcas el tiempo que estés en el aire si pretendes arrasar en nuestro reto. Ahora abrígate bien y a volar se ha dicho.

CONTROLES

←/→	Izquierda / derecha
↑	Inclinarse hacia adelante
↓	Agacharse
⊗	Saltar
△	Cambiar vista
□	Cámara lenta
L1	Cambiar posición
Mando+ R1, R2, L1 o L2	Acrobacia

TRUQUILLOS

AUMENTA LA VELOCIDAD Y PREPÁRATE PARA VACILAR...



RAMPA DE SALIDA
Cuando estés bajando una ladera, mantén pulsado el botón Agachar para aumentar tu velocidad y el botón de dirección abajo cuando te lances por una rampa. Con esto iniciarás la realización de un *backflip* que puedes combinar con otras acrobacias para conseguir una puntuación de miedo.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



No se ve un pijo. Este chico tiene pinta de estar a punto de merendar nieve

• EL RETO
Se trata de una cuestión de velocidad. Prepárate para una prueba contrarreloj: termina el nivel con el mayor tiempo de sobra posible. El que más rápido baje la ladera, gana. A ver, ¿a alguien se le ocurre algo más justo?

• LA PRUEBA
Saca una foto o graba un vídeo de la pantalla en que aparece tu tiempo con tu personaje quieto *parao*.

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, recibirás un juego PlayStation y una bolsa oficial exclusiva de PSone regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas al final de esta sección.

¡PRUÉBALO! **«El abuelo de los *beat 'em up* nos prepara otra ración de puños de acero»**

Tekken 3

DATOS **GÉNERO:** *Beat 'em up* **DISPONIBLE DESDE:** Septiembre 1998 **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag21*, 10/10

DIVERSIÓN POR UN PUÑO



Estamos ante la tercera entrega del torneo del Rey del Puño de Hierro. Los tipos más duros del mundo se han reunido para zurrarse de lo lindo hasta que sólo quede uno. Con tres años a sus espaldas, *Tekken 3* sigue siendo el mejor *beat 'em up* del panorama y supera descaradamente títulos de calidad como *X-Men Mutant Academy 2*. En esta demo tienes que jugar en el papel de la pequeña y elástica Ling Xiaoyu o bien en el del rasta Eddy Gordo. Puede que Xiaoyu (que lucha por conseguir el dinero suficiente para construir un parque temático) parezca pequeña y que tenga 16 años, pero tiene unos movimientos flipantes (échale un ojo a la sección Truquillos). Eddy, que busca venganza por el asesinato de su padre, es algo más complicado: hace el pino una y otra vez y no deja de menearse por aquí y por allá, aunque pega más duro.

CONTROLES

□	Puñetazo con la izquierda
△	Puñetazo con la derecha
⊗	Patada con la izquierda
○	Patada con la derecha
→→	Embestir hacia adelante
←←	Embestir hacia atrás
→→→	Correr
□, △, ⊗, ○	Superembestida

TRUQUILLOS

COMBOS PARA DAR Y TOMAR



EDDY

↑, ⊗, ○	Lanzar patada
⊗, ○	Patada
→, ○	Samba
→, □, △, ○	Helicóptero pino

XIAOYU

→, ⊗	Patada lateral
↙, □	Flor de tormenta
↓, □	Batir de alas
Pulsar ←, □, ⊗	Rompecombo

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Casi ná. Hay jugadores que han llegado a pasarse el reto en 20'92 segundos

• EL RETO
Utilizando a Eddy o Xiaoyu en el modo para un jugador (un consejo, Eddy es el mejor), derrota a cualquier oponente y consigue el mejor tiempo en una ronda contra tres. El luchador más rápido se lleva el gato al agua.

• LA PRUEBA
Saca una foto de la pantalla «You Win» en la que aparezca el tiempo en la esquina superior izquierda.

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, recibirás un juego PlayStation y una bolsa oficial exclusiva regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página al final de esta sección.

¡PRUÉBALO! **«Arráncate los botones del pijama y compite a lo largo y ancho de los tejados de Agrabah»**

Aladdin : la venganza de Nasira

DATOS **GÉNERO:** Plataformas **DISPONIBLE DESDE:** Diciembre 2000 **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag48*, 6/10

LAS MIL Y UNA LUCHAS

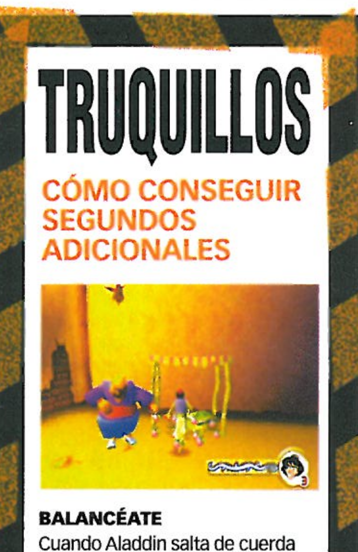
Ponte los bombachos y prepárate para dar caña a lo largo y ancho de las calles de Agrabah en este nivel de *Aladdin: la venganza de Nasira*. Ahora a precio de ganga, *Aladdin* capta la esencia del héroe de Disney (danzas de espadas, atléticas cabriolas y, ejem, el uso de manzanas como armas peligrosas) y combina sus elementos para crear un juego divertido y sin pretensiones ideal para niños. El reto *PSMag* se basa en el tiempo, de modo que tendrás que encontrar la ruta más eficaz para cruzar el nivel y no perder la vida en el intento por nada del mundo.

CONTROLES

Cruceta	Movimiento
▲	Envainar / desenvainar espada
■	Rasgar con la espada / lanzar manzana
✕	Saltar (mantén pulsado para conseguir un salto más largo / alto)
●	Modo sigilo
[illegible]	Modo mirar (utiliza el mando para situar los puntos de mira y ■ para lanzar una manaza)
[illegible]	Agacharse
[illegible]	Girar cámara a la izquierda
[illegible]	Girar cámara a la derecha
[illegible]	Pausa

TRUQUILLOS

CÓMO CONSEGUIR SEGUNDOS ADICIONALES



BALANCÉATE
Cuando Aladdin salta de cuerda en cuerda en la parte final del nivel, no esperes a que las cuerdas oscilen primero hacia atrás y luego hacia delante para pillar el impulso suficiente y saltar por encima de los agujeros: si saltas en cuanto cada cuerda se balancee hacia el otro lado podrás birlarle un par de segundos vitales al tiempo.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio


Momento mágico Date un paseito en alfombra

• EL RETO
¿Podrán tus botas de punta enroscada hacerte volar por el nivel? Consigue el mejor tiempo sin perder una vida. Intenta pasar de las peleas para ganar tiempo y recoge sólo el oro necesario para comprar el pastel.

• LA PRUEBA
Graba toda tu aventura, desde la pantalla de carga del principio hasta que la pantalla se vuelva negra cuando Aladdin sale despedido del mástil.

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, recibirás un juego PlayStation y una bolsa oficial exclusiva de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas al final de la sección.

¡PRUÉBALO! **«Emoción, intriga, dolor de barriga y un festival de goles en...»**

FIFA 2000

DATOS **GÉNERO:** Simulador de fútbol **DISPONIBLE DESDE:** Noviembre 2001 **DISTRIBUIDOR:** EA **PUNTUACIÓN:** *PSMag59*, 7/10

GOLEADA



Vale, no es la *crème de la crème* en la esfera futbolística, pero *FIFA* tiene un montón de cosas buenas. Esta versión 2002 tiene unos gráficos alucinantes, una jugabilidad instantánea y muchos comentarios acertados. En esta demo, tienes que jugar la mitad del partido con el Manchester United en un enfrentamiento con el Bayern de Munich, en una recreación amistosa de la final de la Liga de campeones de 1999. Los alemanes son bastante buenos, pero con personajes de la talla de Beckham, Giggs, Keane y Yorke en tus filas deberías machacar al rival antes del tiempo de descuento.Cuando le hayas pillado el tranquillo a marcar goles (echa un vistazo a la sección Truquillos si tienes problemas) será hora de atreverse con algo más espectacular. Muévete por todo el campo y utiliza los pases paralelos largos para lanzar el esférico por encima de los jugadores. A ver si metes algún gol con un cabezazo espectacular. También puedes optar por chutar desde fuera del área con efecto para que el balón se incline hacia la esquina de la portería. Si eres lo bastante bueno, enchufa el vídeo, cálzate las botas y a jugar. Ya sabes, es una cuestión de pelotas.

CONTROLES

✕	Pasar / cambiar jugador
▲	Correr
●	Chutar / hacer una entrada
■	Pase largo / vaselina / entrada lateral

TRUQUILLOS

¿QUE NO MARCAS NI A CIEGAS? ESCUCHA, ESCUCHA...

Marca otro gol
Marcar está tirado. Sí, sí, como lo oyes. La forma más fácil es pasar la pelota a los pies de Yorke o Cole, mantener pulsado ▲, abrirte camino hasta el área y clavarla en la portería con ●. Si aún se te resiste, asegúrate de cambiar ligeramente la dirección justo antes de chutar.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio


¿El demonio rojo? Pulsa los botones de Beckham y verás lo que vale un peine

• EL RETO
Al final del partido aparecerá una pantalla de estadísticas: en tu puntuación influyen el porcentaje de posesión de la pelota, el período de tiempo que tu equipo ha dedicado a atacar y la cantidad de goles que has marcado.

• LA PRUEBA
Saca una foto de la pantalla en que se demuestra tu grandeza futbolística y mándanosla. No te vayas a creer que si haces trampas y nos pones la del modo para dos jugadores no nos vamos a enterar. Porque para listos, nosotros.

• EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una bolsa oficial exclusiva de PSone de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página al final de esta sección.



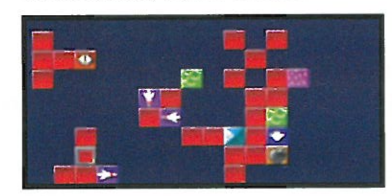
Net Yaroze Especial

UN LUGAR EN EL CIELO

Nuestra generosidad no tiene límites. Este mes os ofrecemos ni más ni menos que 11 juegos completos de Net Yaroze. Seguro que con este gesto desinteresado todos nosotros nos ganamos un lugar privilegiado al lado de Dios, bueno, todos excepto nuestro redactor jefe, que es el demonio en persona y ya hace tiempo que tiene reservada una silla en el palco del infierno... ¡Arderás maldito!



ADVENTURE GAME
Una aventura en 3D con un vasto territorio que explorar



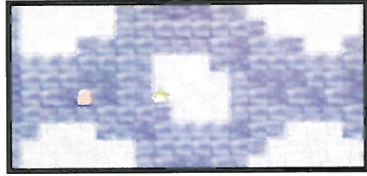
BLOCKZ
Junta los bloques para que desaparezcan. Y no, no es *Tetris*



OPERA OF DESTRUCTION
Destruye a tu aire, ya sea por tierra o por aire... somos unos poetas



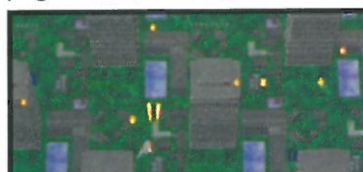
PANDORA'S BOX
Atrapado en un laberinto... ¡Busca una salida! ¡Rápido!



SNOWBALL FIGHT
Haz bolas de nieve y lánzalas al pobre pingüino... ¡Serás animal!



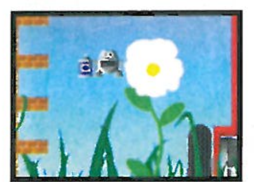
SURF GAME
Con ese nombre sobran las explicaciones, ¿no crees?



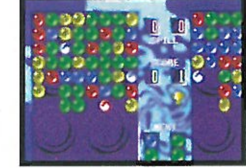
TECHNICAL DEMO
¿Echas de menos los matamarcianos de toda la vida? Para eso estamos aquí...



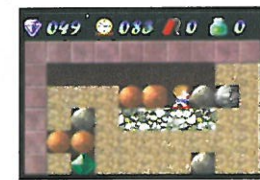
YAROZE RALLY
¿Colin McRae? ¿Carlos Sainz? ¿Quiénes son esos? ¿Aficionados? Por favor...



PSSST
Está bien, cultivar plantas no parece una buena idea para un juego, pero pruébalo y ya nos contarás...



SUPERBUB
¡Es un juego de *puzzles*, así que no intentes buscarle ningún sentido y juega ya!



ROCKS 'N' GEMS
Inspirado en el juego *Boulderdash*, *Rocks* es divertido, simple y uno de los mejores títulos de Net Yaroze

Vídeos de primera

ALÉGRATE LA VISTA CON ESTAS MONERÍAS



Syphon Filter 3

Gabe Logan vuelve a estar con nosotros por tercera vez. Y continúa siendo el mismo tipo con mala leche y armado hasta los dientes de siempre. Qué le vamos a hacer, hay gente que nunca cambia... y esperamos que este chico con tupé siga igual durante mucho tiempo

Cargando

CÓMO DESCARGARTE LOS TRUCOS

Pon una tarjeta de memoria en tu PS1 y mete nuestro disco de demos. Selecciona *downloader* en el menú principal. Selecciona el truco que quieras guardar pulsando ⊗ y quedará grabado en la tarjeta de memoria. Así puedes usar estos trucos en las copias completas de los juegos. ¡Estupendo!



MEDIEVIL
¿Quieres desbloquearlo todo todo? Pues no esperes más, ahora puedes



GTA2
Si te pilla la pasma utilizando estos trucos, nosotros nos haremos los suecos...



TENCHU
Ríete a sus espaldas cuando lo hayas desbloqueado todo



FEAR EFFECT
Chicas, armas, sigilo y acción... y ahora, todo lo que no habías conseguido aún



CRASH BANDICOOT
Otro exitazo de PS1 para que lo abras de par en par





TEKKEN 3
La palabra frustración ya no existirá en tu vocabulario después de descargar este truco



TOMB RAIDER 3
Nunca antes la arqueología «plástica» fue tan fácil...



VAGRANT STORY
No seas llorica y utiliza nuestra descarga. Vamos, tampoco es tan difícil, hombre...



THE SIMPSONS WRESTLING
¿La paciencia no es lo tuyo? Lo nuestro tampoco. Todos los personajes para ti...

THE ITALIAN JOB

EL MÁS RÁPIDO



CARLOS JUVES

Sort (Lleida)

Tiempo restante: 22,92 seg.

Enhorabuena Carlos, has superado la prueba y has conseguido el mejor tiempo. Y de paso, has demostrado que no sólo de videojuegos viven los aficionados a la Play, también os gustan las pizzas, los *tortellini*, los *peperoni*...

2. 22,36 seg.	Jurgi Sáez	Zaldibia (Guipuzkoa)
3. 22,00 seg.	Fernando Rodríguez	Jabalquinto (Jaén)
4. 21,00 seg.	Miguel Ángel Izquierdo	Andújar (Jaén)
5. 17,24 seg.	Adam Salido	Leganés (Madrid)
6. 13,78 seg.	José Ortiz	Badajoz

PERRO Y LOBO

EL MEJOR TIEMPO



JOSÉ ORTIZ

Badajoz

Mejor tiempo: 8 seg.

¡Lobos! ¡Sois unos lobos! No sólo os dedicáis a robar ovejas, sino que además atravesáis campos de minas sin detector y con un tiempo récord. Sois unos temerarios. Y visto lo visto, sólo podemos hacer una cosa: premiar al ganador. José, te has ganado un regalito...

2. 10 seg.	Adam Salido	Leganés (Madrid)
3. 11 seg.	Miguel Ángel Izquierdo	Andújar (Jaén)

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

CRASH BANDICOOT 3

EL MÁS RÁPIDO



ADAM SALIDO

Leganés (Madrid)

Mejor tiempo: 2 min. 40 seg.

El tiempo decidía el ganador de esta prueba, de modo que os habéis lanzado a la carrera sin pensarlo dos veces. Bien hecho, aunque como siempre, sólo puede quedar uno, y en esta ocasión el afortunado ha sido Adam...

2. 3 min. 00 seg.	Miguel Ángel Izquierdo	Andújar (Jaén)
3. 3 min. 24 seg.	Miguel Ángel Gutiérrez	Alhaurin de la Torre (Málaga)
4. 6 min. 06 seg.	Marcos Alberto Carmona	Gijón (Asturias)

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

WORMS ARMAGEDDON

EL MEJOR TIEMPO



CARLOS GARCÍA

Tabaiba Alta (Tenerife)

Mejor tiempo: 1 min. 47 seg.

Sí, sí, ya hemos visto que hay un empate entre el primer clasificado y el segundo, pero el sobre de Carlos con la foto de *Worms* llegó antes a la redacción, de modo que el premio se va hacia Tenerife...

2. 1 min. 47 seg.	Javier Oliver Moya	Huesca
3. 1 min. 25 seg.	Roberto García	Madrid
4. 1 min. 20 seg.	Miguel Ángel Izquierdo	Andújar (Jaén)

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

TINTÍN

LA MEJOR PUNTUACIÓN



ÓSCAR MANUEL SALPICO

San Vicente de Alcántara (Badajoz)

Mejor puntuación: 150

Mira que bien, volvemos a tener un empate entre el primer puesto y el segundo... ¡Y con el tercero y el cuarto! Igual que en el caso de *Worms*, hemos elegido al ganador según la llegada de los sobres a la redacción. Así pues, Óscar se lleva el premio a su casita

2. 150	Javier Oliver Moya	Huesca
3. 150	Javier Jimenez	Valencia
4. 150	Pedro Usabiaga	Ordizia (Guipuzcoa)
5. 144	Fernando Rodríguez	Jabalquinto (Jaén)
6. 136	Adam Salido	Leganés (Madrid)

ISS PRO 2

EL MÁS GOLEADOR



ALBERTO CARRACELAS

Pasaia (Guipuzcoa)

Mejor resultado: 11 - 0

¡Demonios y mil demonios! ¿Es que os habéis puesto de acuerdo todos para enviar los mismos resultados? ¡Está claro que este ha sido el mes de los empates! Miguel y Alberto nos han enviado un vídeo cada uno con el mismo resultado. ¿Qué hemos hecho nosotros? Pues lo mismo que antes: dar el premio al sobre que llegó antes a nuestras manos...

2. 11 – 0	Miguel Ángel Izquierdo	Andújar (Jaén)

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

EVERYBODY'S GOLF 2

LA MEJOR TARJETA



PEDRO USABIAGA

Ordizia (Guipuzcoa)

Mejor puntuación: -3

Después de matar a tanto zombi, correr en rallies por todo el mundo y descubrir templos y cavernas ocultas, ¿verdad que relaja jugar un poquito al golf? Y si además es divertido, pues mejor que mejor... ¡Premio para Pedro!

2. –2	Miguel Ángel Izquierdo	Andújar (Jaén)
3. PAR	José Ortiz	Badajoz

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

COLIN MCRAE 2.0

EL MÁS RÁPIDO



IVAN ZAPICO

Ciaño de Langreo (Asturias)

Mejor tiempo: 8 min. 05,92 seg.

Pasan los años pero este título sigue levantando pasiones, y es que *Colin* es mucho *Colin*. Por cierto, ¿qué diablos hacéis conduciendo a esas velocidades?

2. 8 min. 11,87 seg.	Fernando Rodríguez	Jabalquinto (Jaén)
3. 8 min. 16,56 seg.	Pedro Usabiaga	Ordizia (Guipuzcoa)
4. 8 min. 42,05 seg.	Miguel Ángel Izquierdo	Andújar (Jaén)
5. 8 min. 49,18 seg.	José Ortiz	Badajoz

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?



CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ SPIDER-MAN 2
- ☐ X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
- ☐ ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO
- ☐ COOL BOARDERS 2
- ☐ WIPEOUT 3
- ☐ ALADDIN
- ☐ FIFA 2000
- ☐ TEKKEN 3

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

....

DIRECCIÓN ....

....

....

ADJUNTO ☐ VÍDEO ☐ FOTO COMO PRUEBA

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine,* Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

GANADORA GUANTE DE BOXEO FIRMADO POR ANTONIO BANDERAS *PSMag58*

Sonia Pérez Sánchez
Ripollet (Barcelona)

GANADORES *RED FACTION PSMag57*

1.- Jaime López
Galapagar (Madrid)

2.- Eduardo Tarascón
Brunete (Madrid)

3.- Roberto Gil
Madrid

4.- José Fco. Ferris Requena
Elda (Alicante)

5.- Daniel Campillo Tinadonis
Badalona (Barcelona)

6.- Francisco Javier Gascón
Zaragoza

7.- Gerardo Macías García
Las Palmas de Gran Canaria

8.- Ricardo Cuadrado Cobano
Cubelles (Barcelona)

9.- Patricia Díaz López
Málaga

10.- Salvador Muñoz
Málaga

GANADORES *WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC PSMag57*

1.- Dimas Megías Carazo
Granada

2.- Salvador Pastor Vicas
Jávea (Alicante)

3.- Ángela Portillo García
Cádiz

4.- José Manuel Rodríguez de Haro
Dúrcal (Granada)

5.- Aurelio López Fernández
Mieres (Oviedo)

6.- Alberto Luna Tejedor
Albal (Valencia)

7.- Laura Bellver Soriano
Sagunto (Valencia)

8.- Manuel Cubel Ciudad
Valencia

9.- Nacho Suárez
Alcobendas (Madrid)

10.- Fernando García Farré
Móstoles (Madrid)

11.- Ester Calero López
Badalona (Barcelona)

12.- Stelian Obreja
Onda (Castellón)

13.- Antonio A. Rodríguez Martínez
Cornellà de Llobregat (Barcelona)

14.- Jesús Ávila González
Málaga

15.- Francisco López Santana
Ingenio – El Cristo
(Las Palmas de Gran Canaria)

16.- José Antonio García Vega
Rincón de la Victoria (Málaga)

17.- Ernesto Pérez-Durías Ruiz
Madrid

18.- Jorge Argelaga Escursa
Barcelona

19.- José Antonio Piqueras Román
Adra (Almería)

20.- Luis Eduardo Rodríguez
Valladolid

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation®
Magazine

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS

INSCRIBE TU NOMBRE EN EL APASIONANTE *LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*

PARTICIPA

¿QUÉ ES?

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS es un nuevo concurso pensado para premiar tu destreza y habilidades de jugador. Como recompensa por tus buenos tiempos y puntuaciones en el disco de demos mensual, podrás hacerte con varios premios y, mejor aún, vas a quedar inmortalizado como uno de los mejores jugadores de PS1 en nuestra ilustre Galería de Famosos.

EL PREMIO

Cada mes estableceremos una serie de retos que superar. Sólo tienes que completarlos, enviándonos una prueba de ello –que puede ser una foto o un vídeo— y recibirás un premio la mar de suculento, amén de pasar a formar parte de nuestro *Libro PSMag de los Récords* (siempre y cuando nos mandes una foto tuya, claro).

LAS BASES DEL CONCURSO

Es muy sencillo. Cada reto se debe completar siguiendo las reglas que se establecen en el apartado correspondiente de El Reto de PSMag. Para participar, debes enviar el cupón acompañado de un vídeo o una fotografía que atestigüen tus hazañas, junto con una foto tuya. Todo esto aparece explicado con detalle en cada reto. Puedes participar en tantos retos como quieras, pero asegúrate de rellenar el cupón que aparece más abajo y de marcar las casillas adecuadas.

CÓMO CONSEGUIR PRUEBAS DE TUS PROEZAS CON UNA CÁMARA DE FOTOS

Enfoca con la cámara la pantalla de televisión y dispara. Obtendrás mejores resultados si no utilizas el flash de la cámara, corres las cortinas y/o utilizas una película rápida de 200 o 400 ASA.

CON UN APARATO DE VÍDEO

1. Conecta el cable que une la PlayStation con el televisor en la entrada de señal situada en la parte posterior del aparato de vídeo.
2. Conecta el cable de salida al televisor y enciende ambos aparatos.
3.Sintoniza el canal del vídeo en el televisor y enciende la PlayStation.
4. Busca un canal libre en el sintonizador de canales del vídeo y busca la señal de la PlayStation. Guarda la sintonía.
5. Completa el reto, y asegúrate de incluir la pantalla que muestra el «resultado».
6. Introduce una cinta de vídeo y pulsa el botón de grabación. Espera unos segundos y detén la grabación.
7. Repite los pasos 5 y 6 tantas veces como diferentes retos quieras asumir.
8. Es muy importante que rebobines la cinta hasta el principio.

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE
Y ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE..



Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € / 8.319 ptas. (lo cual supone un ahorro de más de 5.000 ptas.) y participar en la promoción vigente. (Europa: 81'15 € /13.502 ptas. Resto del mundo: 107,60 € /17.903 ptas.).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

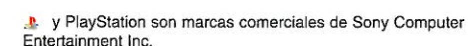
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de ...... de 200...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí



20 exclusivas mochilas PS one™ que no encontrarás a la venta en ningún comercio. Ya lo sabes, si quieres que tu espalda se convierta en centro de atención de todas las miradas ¡SUSCRÍBETE!



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

MC
MC EDICIONES
MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Naútica



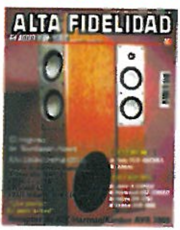








Entretenimiento

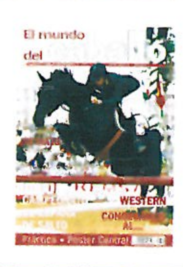




Animales







Viajes



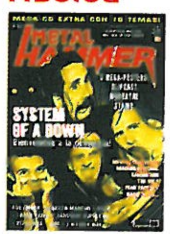
Videojuegos







Música












Ciencia



T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)







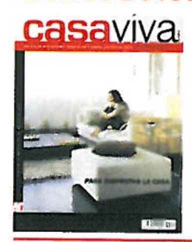


Creatividad Digital





Decoración







Especiales























Ultimos lanzamientos





El fruto de la buena comunicación



Expertos en informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Av. Diagonal Mar, 3. Local 3660-3670
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

PANTALLA TFT 5" DONE + MALETIN DONE


180,24 €
29.990

PLAYSTATION PS ONE


119,60 €
19.900

CARRY MATE

26,99 € 4.490

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE

25,18 € 4.190

MEMORY CARD SONY PS ONE

11,96 € 1.990

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb


20,98 € 3.490

VOLANTE FERRARI CHALLENGE R. WHEEL

29,99 € 4.990

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

42,01 € 6.990

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

29,99 € 4.990

BREATH OF FIRE IV


23,98 € 3.990

CASTLEVANIA CHRONICLES

42,01 € 6.990

COLIN McRAE RALLY 2

26,99 € 4.490

CRASH BASH


23,98 € 3.990

DIGIMON WORLD


51,03 € 8.490

DRIVER 2


29,99 € 4.990

FIFA FOOTBALL 2002
45,02 € 7.490

FINAL FANTASY IX


29,99 € 4.990

GUNDAM BATTLE ASSAULT

39,01 € 6.490

HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL


45,02 € 7.490

ISS PRO EVOLUTION 2

42,01 € 6.990

MANAGER DE LIGA 2002


39,01 € 6.490

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND


23,98 € 3.990

NBA LIVE 2002

45,02 € 7.490

ONE PIECE MANSION

29,99 € 4.990

PARASITE EVE 2

29,99 € 4.990

¿QUIERES SER MILLONARIO?

29,99 € 4.990

SILENT HILL
20,98 € 3.490

SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO


39,01 € 6.490

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN

23,98 € 3.990

SYPHON FILTER 2

23,98 € 3.990

SYPHON FILTER 3
39,01 € 6.490

THE ITALIAN JOB


45,05 € 7.495

TINY TOONS LA GRAN AVENTURA DE PLUCKY

33,00 € 5.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

26,99 € 4.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 3


45,02 € 7.490

VAGRANT STORY


29,99 € 4.990

WINNIE THE POOH

26,99 € 4.490





Expertos en videojuegos

De agotarse algún producto de este pack, será sustituido por otro de igual o superior valor.



PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL — 330,50 € — 54.990



PLAYSTATION 2 — 299,91 € — 49.900



CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY — 28,79 € — 4.790

007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO — 63,05 € — 10.490



AGE OF EMPIRES II: THE AGES OF KINGS — 60,04 € — 9.990

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE — 57,04 € — 9.490



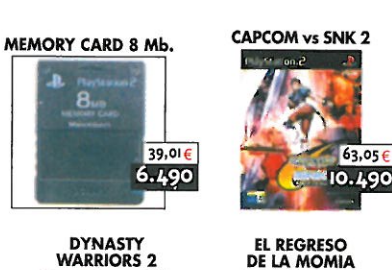
DVD REMOTE CONTROL SONY — 27,02 € — 4.495

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE — 60,04 € — 9.990



BURNOUT — 57,04 € — 9.490

CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX — 57,07 € — 9.495



MEMORY CARD 8 Mb. — 39,01 € — 6.490

CAPCOM vs SNK 2 — 63,05 € — 10.490



CASPER — 60,07 € — 9.995

DEVIL MAY CRY — 63,05 € — 10.490





CRAZY TAXI — 42,01 € — 6.990

DROPSHIP — 57,04 € — 9.490

DUNE — 51,03 € — 8.490

DYNASTY WARRIORS 2 — 36,00 € — 5.990



EL REGRESO DE LA MOMIA — 57,07 € — 9.495



GRAN TURISMO 3 A-SPEC — 57,04 € — 9.490



GTA III — 63,05 € — 10.490

HALF LIFE — 60,07 € — 9.995



HIDDEN INVASION — 57,04 € — 9.490

JAK AND DAXTER — 57,04 € — 9.490



KLONOA 2 — 57,04 € — 9.490



LOTUS CHALLENGE — 57,04 € — 9.490



FIFA FOOTBAL 2002 — 63,05 € — 10.490



MAX PAYNE — 63,05 € — 10.490

MOTO GP — 42,01 € — 6.990



NBA LIVE 2002 — 63,05 € — 10.490

PRO EVOLUTION SOCCER — 60,04 € — 9.990



RAYMAN M — 63,08 € — 10.495



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X — 66,05 € — 10.990



SILENT HILL 2 - DIGIPACK — 63,05 € — 10.490



ROBOT WARLORDS — 36,00 € — 5.990

SILENT SCOPE 2 — 60,04 € — 9.990



SOUL REAVER 2 — 57,04 € — 9.490

SPY HUNTER — 57,04 € — 9.490



SSX TRICKY — 63,05 € — 10.490



TEKKEN TAG TOURNAMENT — 42,01 € — 6.990



THE SIMPSON ROAD RAGE — 63,05 € — 10.490

TIME CRISIS 2 — 57,04 € — 9.490



TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2 — 75,07 € — 12.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 63,05 € — 10.490



TOP GUN — 57,04 € — 9.490



TWISTED METAL BLACK — 57,04 € — 9.490



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 57,04 € — 9.490

pedidos por internet pedidos@centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19





Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

PlayStation 2

el primer tele&cash de Europa

SÓLO TIENDAS

PMV DISTRIBUCIONES

95236323 7

TODO EN VIDEOJUEGO Y DVD



El gran potencial comercial de este Cash & Carry del VIDEOJUEGO y DVD, único en España, unido a su superficie de más de 1000 m² de instalaciones donde se pueden encontrar las últimas novedades del sector del videojuego y DVD, todo ello en una exposición muy completa, con más de 2000 referencias en videojuegos y accesorios y más de 1000 DVD con los mejores títulos.



C/ SIGFRIDO, 17
(Naves Burdeos)
Políg. Industrial Alameda
29006 Málaga
Tlf. 952 36 32 37
Fax: 952 31 55 27

TELE & CASH

Con nuestro nuevo servicio, Tele & Cash queremos acercarnos cada dia mas a nuestros clientes de una forma personalizada ofreciendoles un servicio de 24 y 36 horas.

Con toda la Informacion puntual y anticipada de las novedades y seguimiento de pedidos. Ofertas, promociones, asesora-miento en instalaciones y productos.

















